
LA REVISTA DE MANGA Y ANIME
KAME
亀
Nº 12
295 ptas.
¡48 págs.!
DRAGON BALL GT
POSTER REGALO VIDEO GIRL
SHADOW LADY
SAILOR STARS
© TORIYAMA/SHUEISHA/BIRD STUDIO
STUDIO INU
Dossier: DEL FUTBOL AL SOCCER

EDITORIAL





SUMARIO

El presente. Bienvenidos a un nuevo número con un contenido más que variado. Primero, aprovechando la apertura de la Super-liga, os ofrecemos las series de anime que han tenido el fútbol como trasfondo de la historia. Más: una especie de Takada Update con los nuevos OVA's de Blue Seed y los CD's de 3x3 Eyes. Además, tenéis lo último de Dragon Ball GT (¡imprescindible!) y el film de X. Y ahora...

El futuro. El Tao produjo al Uno. El Uno produjo al Dos. El Dos produjo al Tres. Evolución, cambios, seguir adelante..., todos estos conceptos rigen de una forma u otra nuestras vidas y los acontecimientos que nos rodean. De esta manera, y en pleno periodo de estabilidad, nuestro querido Kame va a cambiar a mejor para ofreceros la mejor información de una manera más vistosa: no lo olvidéis, os emplazamos al II Salón del Manga para conocer al nuevo Kame. Sin embargo, es posible que os preguntéis, ¿no es arriesgado realizar cambios en un periodo de armonía? Quizás si... o quizás no, pero lo cierto es que los simpáticos bichos del jurásico vivieron durante millones de años en plena estabilidad hasta que desaparecieron. Nosotros no queremos convertirnos en los dinosaurios del manga y por esta razón nos arriesgamos a ofreceros algo más, a dar otro Paso Adelante. En definitiva y parafraseando al bueno de Richard F. Burton podríamos decir que "vamos a construir un nuevo Kame y navegar Río arriba. ¡Hasta el final! ¿Queréis venir con nosotros?"

P.D. Perdón por lo de Momonoke, en realidad es Mononoke. Ya se sabe, los duendes...



LA REDACCION

Podéis mandar todo tipo de comentarios, colaboraciones, dibujos y demás a:
Kame, Aptdo. de Correos 98068, 08080 Barcelona.

Edita: Inu Ediciones. Coordinadora: Nuria Teuler. Redactor Jefe: Ernesto Navarro. Maquetación y diseño gráfico: Ferran Reig. Redacción: Esteban Canalejo, Álex Escobar, Francisco Galindo, Manuel Guerrero, José Nonell, Ruy Ramos, Ángel Rodríguez, Pedro Vallespín y Marc Ventura. Corrección de Textos: Marta Marimón. Adaptación: Jesús Álvarez.
Gracias especiales a Albert Agut, Germán Puig, Carlos Vila, Alain Rodríguez, Takayoshi Sakai, al increible Equipo Bru, a las editoriales por su inestimable colaboración... y a ti, lector, por leernos.
Filmación: FEPSL. Impresión: Gradisa.
Kame nº 12. Septiembre de 1.996. Kame es una publicación mensual de Ediciones Inu (¡guau!). Kame es una publicación registrada sin ánimo de lucro realizada por aficionados con fines informativos y divulgativos.
Tenéis que enfrentaros al combinado italiano. ¿Italia?... la cuna del fútbol.





Más series de televisión, OVA's y noticias frescas. No paséis estas páginas si no queréis estar al día en lo que al anime se refiere, ¿de acuerdo?

¡LOS ACONTECIMIENTOS SE PRECIPITAN!



Atentos a los próximos episodios de Dragon Ball GT, puesto que las vidas de nuestros héroes favoritos corren un gran peligro. En primer lugar, el viaje de Trunks, Pan y Gokuh les llevará nuevamente a la Tierra... sólo para encontrarse con una humanidad poseída por Baby, el mutante definitivo. Si a eso le unimos la transformación de Vegeta (superando el tercer nivel de super saiyan), un plan secreto de los tsufur para dominar el universo y Mr. Satan volviendo a la línea de combate, tenemos una historia que va ganando enteros día a día. ¿Queréis saber más?, sólo tenéis que dirigiros a las páginas centrales y leer la información más fresca de Dragon Ball GT.

¡¡YAWARA ESTUVO EN ATLANTA!!

O al menos esto es lo que pudieron comprobar los televidentes japoneses cuando el pasado 19 de Julio se emitía un TV Special de Yawara! con el título de Zutto Kiminokotoga... (que se puede traducir más o menos como Hacía tanto tiempo desde...). En este episodio especial volvemos a encontrarnos con el terrible dilema que persigue a Yawara (Ginger para los amigos), ¿su carrera profesional en el judo o su amor por el periodista Matsuda?. La medalla de oro en Atlanta está al alcance de la joven judoka... pero sus sentimientos pueden acabar por prevalecer.

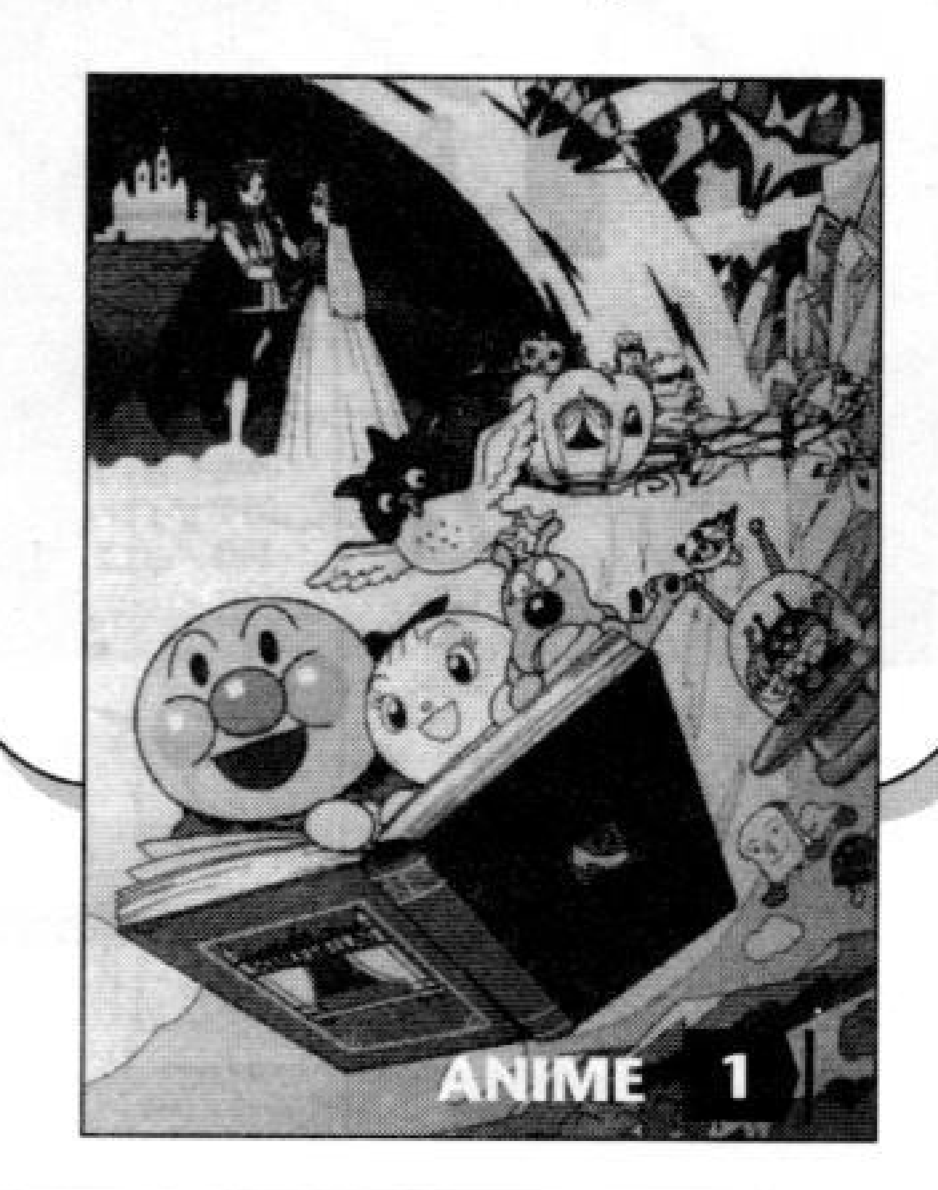
APANMAN Y LA ZAPATILLA DE CRISTAL

Hace años tuvimos la oportunidad de ver Soreike! Apanman (¡Adelante! Apanman) gracias a Antena 3TV, ¿recordáis? Pues en Japón es todo un clásico desde hace lustros y para confirmarlo se estrenó este verano una nueva película de este particular héroe (cuyo nombre viene a ser "pan con judía roja"). La película es una parodia de La Cenicienta y en esta ocasión, Apanman y compañía deberán encontrar la zapatilla de cristal para que se cumpla la tradición. Sin embargo, el malvado Baikinman (el hombre-germen) y enemigo declarado de Apanman volverá a hacer de las suyas.

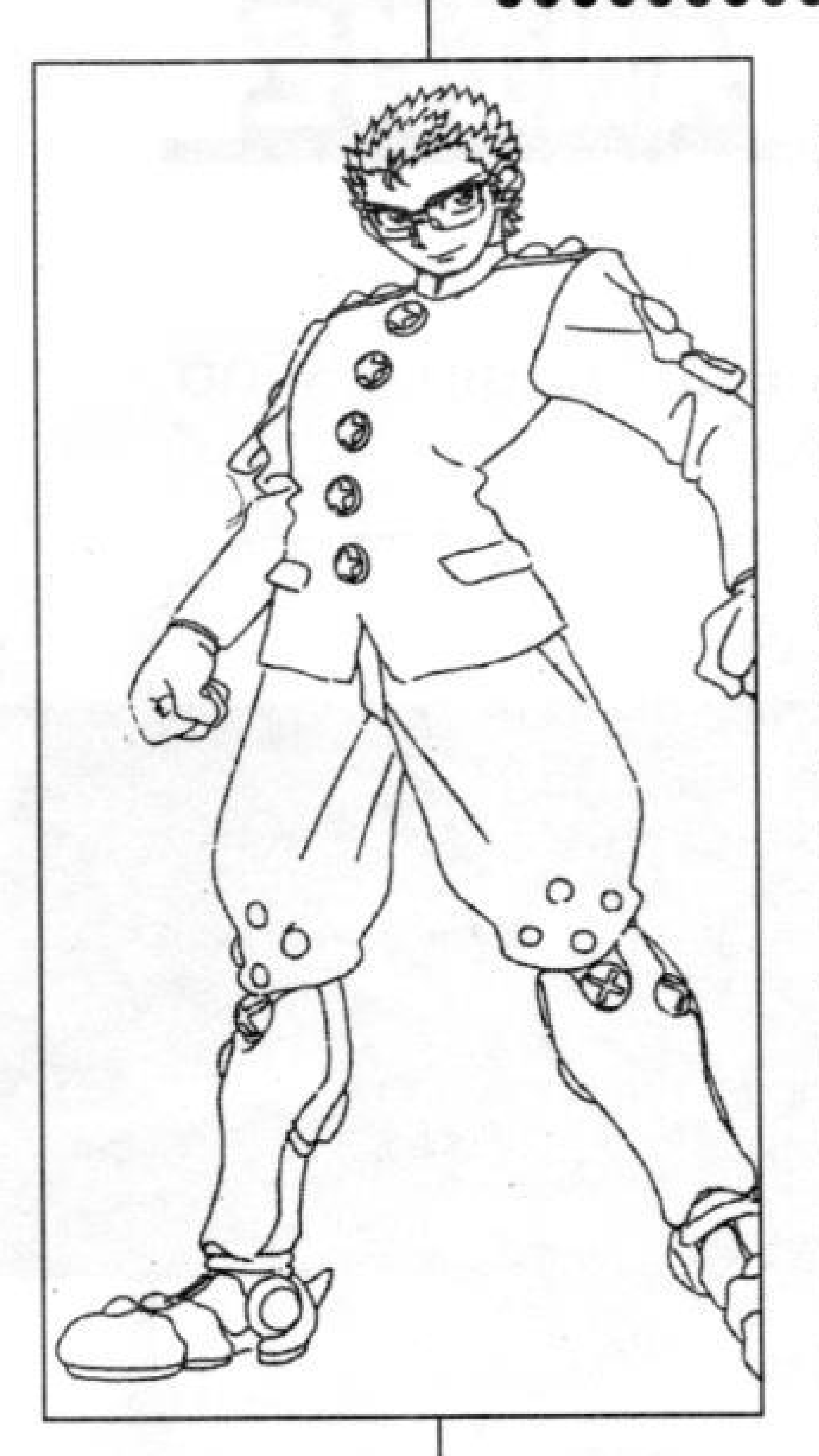
EARTHIAN III



En el número anterior os presentábamos en la Mirada Indiscreta a Yun Kouga, una autora muy popular en Japón que combina a la perfección el shojo manga y la fantasía heroica. Pues bien, para demostrar este éxito aparecerá el 26 de Septiembre el primer OVA de una mini-serie de dos capítulos dedicados a una de sus obras maestras: Earthian. Con esta tercera entrega, producida por Toshiba Emi, se cierra una trilogía que en esta ocasión presenta a un personaje llamado Mesías, un ser que traerá la destrucción o la salvación al mundo de Earthian.



KAKUGO NO SASUME

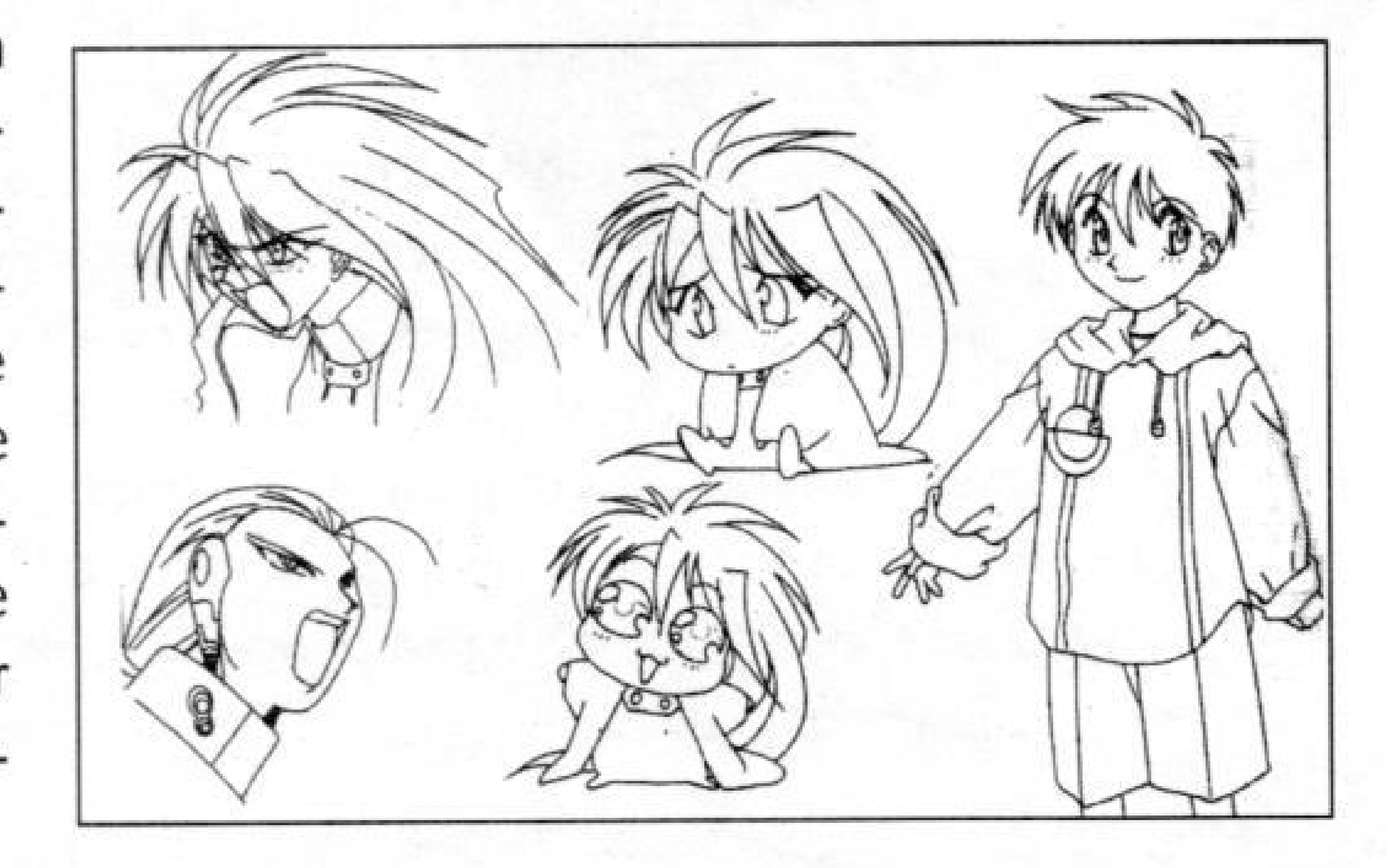


Toshihiro Hirano, conocido por sus trabajos en Iczer One y Dangaioh, vuelve a la dirección de una mini-serie de OVA's con Kakugo no susume (Recomendable realizar): dos OVA's producidos por Victor Entertainment y cuyo primer capítulo saldrá a la venta el próximo 2 de Octubre. El argumento adapta el manga original y nos transporta hasta un mundo futuro en donde la civilización ha quedado destruida a causa de un cataclismo. Dos hermanos, Kakugo y Satoru, han aprendido una devastadora técnica de combate: la Zero Shiki Boeijutsu (la técnica defensiva del estilo zero). Pero el poder de esta técnica pervierte a Satoru: se transforma en un Genjinki (un ser demoniaco) y empieza a aniquilar a los supervivientes que él cree innecesarios para levantar una nueva civilización; sólo Kakugo puede interponerse en los dementes planes de su hermano.

VIAJAR AL ESPACIO ES AH



TWIN SIGNAL, MÁS OVA'S



Twin Signal es una nueva mini-serie de tres OVA's basada en una historia original de Chisa Oshimiza. Entre el humor y la acción el primer episodio presenta al doctor Otoi, un brillante científico que construye un Robot Signal (un androide de aspecto humano) para su nieto, Nobuhiko, para que haga las veces de hermano. Pero un accidente durante la construcción provoca que el robot se convierta en un Twin Signal y pueda adoptar la forma de un niño pequeño o de un adolescente... cambios que se producen al estornudar Nobuhiko (?). Pero el envidioso doctor Umeboshi ha construido un androide de combate, el Pulse, para raptar el Twin Signal y conocer el secreto de su fabricación.

Desde el 21 de Septiembre está disponible el primero de los tres OVA's producidos por SME.



¡RYDEEN CABALGA DE NUEVO!

Durante los años 1975 y 1976 se emitió una serie de 50 de capítulos, con Yoshikazu Yasuhiko diseñando personajes, que llevaba el nombre de Yusha Rydeen (El valiente Rydeen) y que volvía a presentar todo un catálogo de robots gigantescos. Ahora, 20 años después, Rydeen regresa con Super Rydeen, una nueva serie de televisión que deja de lado cualquier tipo de remake o continuación para presentar una historia completamente nueva. La serie empezará a emitirse a partir de Octubre y la dirección correrá a cargo de Toshifumi Kawase, que anteriormente había trabajado en Ryu Knight.

...RA MÁS BARATO



El 5 de Octubre debutará en las pantallas de televisión japonesas una nueva serie que llevará el título de Yat Anshin! Uchu ryokou (Viajes al espacio, ¡ahora más seguros!). La historia nos lleva a un futuro en el que los viajes espaciales son tan normales como viajar en tren. Una nueva compañía ofrece unos viajes seguros a precios muy asequibles: la Yamamoto Anshin Travel (conocida como YAT). ¿Bueno, seguro y barato? Próximamente podremos comprobarlo en esta comedia de ciencia-ficción.

CD BOOK DE STEAM DETECIVES

Últimamente los CD Books se han puesto de moda, se trata de unos CD's en los que aparecen historias inéditas serializadas acompañadas de un booklet con los diálogos y diversas ilustraciones. Ahora le toca el turno a Steam Detectives, un manga realizado por el creador de Silent Möbius y Dark Angel: Kia Asamiya. En esta ocasión, además de presentar nuevos personajes, se ofrece una historia inédita en donde el detective Narutaki se enfrentará contra Fantam. Disponible al precio de 2800 yen.

DE MANGAS Y VENTAS

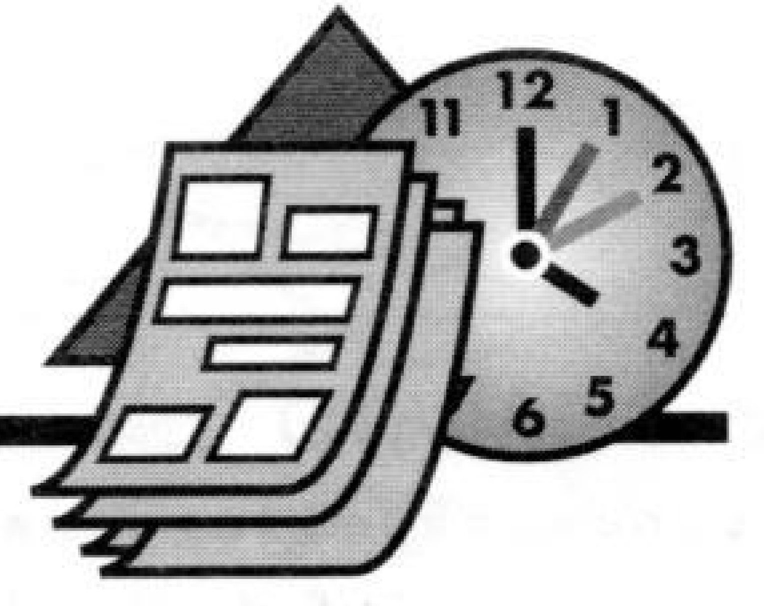
Sabemos que en nuestros país vende Dragon Ball, Masakazu Katsura... Pero, ¿y en Japón? Una de las últimas listas que hemos recibido coloca en la primera posición al tercer volumen de Shin Kido Senki Gundam W, seguida del volumen 17 de Fushigi Yugi y el tomo 38 de Ranma _. En la cuarta posición se encuentra la décima entrega de Ruroni Kenshin; y para finalizar reseñamos a Jingoku Sensei Nube que ocupa el quinto puesto con su número 13.

Y AHORA... LAS 10 SERIES DE ANIMACIÓN MÁS VISTAS

POSICIÓN	MES ANTERIOR	SERIE
1	(1)	SAZAE SAN
2	(2)	CHIBI MARUKO CHAN
3	(3)	GEGEGE NO KITARO
4	(8)	CRAYON SHINCHAN
5	(5)	DRAGON BALL GT
6	(7)	MEITANTEI KONAN
7	(-)	MIDORI NO MAKIBAO
8	(9)	DORAEMON
9	(6)	KITERETSU DAIHYAKKA
10	(-)	RURONI KENSHIN

Pocos cambios pero bien significativos en la lista de los más vistos: desaparece la reposición de Sazae San y sube como la espuma nuestro querido Shinchan. Por otro lado mantienen las posiciones Sazae San, Chibi Maruko Chan (dos auténticas intocables) y Dragon Ball GT, por más que les pese a algunos. Para terminar dos entradas: Midori no Makibao y Ruroni Kenshin (dos de las series estrellas del Shonen Jump).

AVANCE MANGA



Si tuviéramos que mirar hacia atrás en el tiempo y señalar a uno de los autores que más peso específico han tenido en esta década, uno de los primeros nombres que nos acudirían a la cabeza sería el del inimitable Masakazu Katsura. A estas alturas mucho se ha escrito acerca de este autor (¿recordáis el Kame 5?), pero debido a su gran carisma y a que dentro de muy poco otro de sus títulos va a salir publicado en nuestro país es menester dar un pequeño repaso a esa joya que está a punto de caer en nuestras manos. El responsable de este lanzamiento va a ser la editorial que se ha encargado de editar hasta el momento las obras de este autor: Norma Editorial. Sólo habrá que esperar al próximo Salón del Manga. Paciencia.

Valga decir, sin embargo, que la historia que será editada en nuestro país es la correspondiente al manga serializado dentro del Shonen Jump semanal, dejando de lado las anteriores versiones del mismo autor sobre este mismo título que fueron solamente historias cortas y autoconclusivas que poca relación guardaban con la historia posteriormente realizada. A pesar de eso, haremos un breve repaso de esos dos anteriores relatos del mismo título para poder así comprender un poco más el entorno y la idea original de esta obra.

Como ya sabemos, nuestro querido autor es un gran apasionado del cine (especialmente de Hollywood), la música y los superhéroes (siendo Batman su preferido, por el hecho principalmente de ser un personaje que utiliza muchas sombras). Precisamente es esa gusto por el sombreado y los superhéroes lo que llevó a Katsura -tras el término de Video Girl Len- a plantearse la creación de un manga que conjugara con los ingredientes anteriormente mencionados, sin perder claro está su sello personal en el apartado cómico. Con todo esto nuestro dibujante comenzó a producir una historia que tuvo como punto más impactante a la vista del lector el coloreado total (cosa poco habitual dentro del manga), haciendo de esta obra toda una muestra de la capacidad de este autor a la hora de trabajar con el color.

Las páginas que relataban estas aventuras aparecieron publicadas en el magazine mensual de Shueisha dedicada a los videojuegos V-Jump a finales del 92. El argumento se centra en la ciudad de Grey City, en la encontraremos a nuestros protagonistas. La chica en cuestión se llama Aimi Komori y vive en una parcela de campo cercana a esa gran ciudad, a pesar de su apariencia tranquila esta muchacha tiene como alter-ego (conseguido a través de un maquillador de ojos mágico) a la ladrona más sexi de la historia del manga: la temible Shadow Lady. Esta eficaz amiga de lo ajeno tiene como objetivo prioritario las distintas propiedades del magnate de la ciudad, llamado Sam Rain (homenaje al director de cine Sam Raimi, el favorito del autor). La razón de esto es que entre los próximos proyectos de este joven multimillonario está la construcción de un parque de atracciones justo en el espacio en el que nuestra protagonista reside. Para evitar esta serie de robos, Rain creará una especie de exoesqueleto y será conocido como Tecknoman (un plagio/homenaje al Señor de la Noche).

A pesar del buen hacer de Katsura, la serie no llegó a cuajar y finalizó en el número siete de 1993, quedando como un experimento de futuro para el propio autor. Experimento que fue aparcado hasta su siguiente aparición en el número 3-4 del Shonen Jump semanal de 1995, tras la realización de DNA 2 y de una historia corta titulada Zetman -publicada en el Autumn Special´94 de dicha revista.







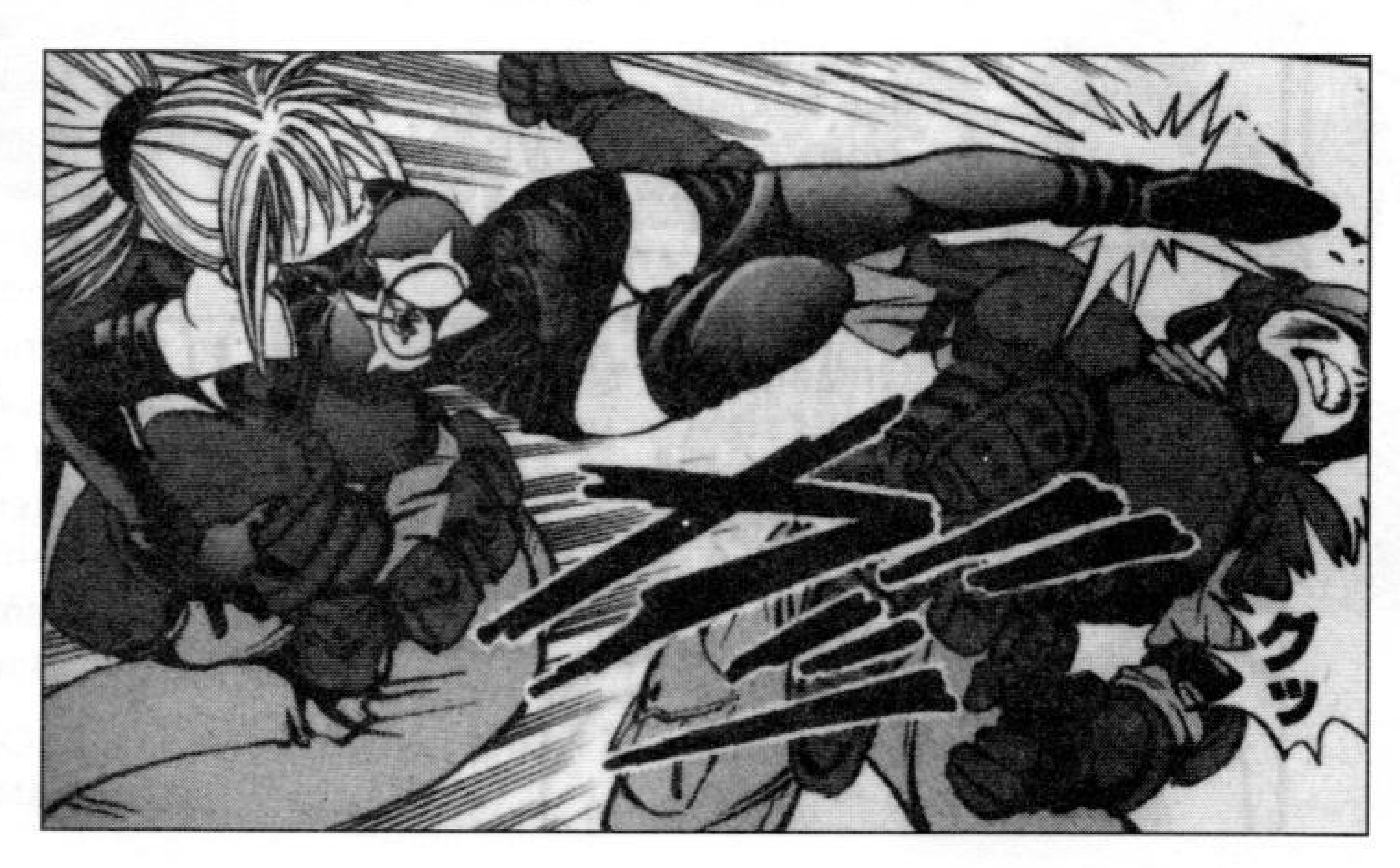
En esta segunda versión, nuestro autor cambiará un poco los esquemas del trabajo anterior -teniendo a veces aires de magical girl con tanta transformación-. Los protagonistas serán Aimi y Might Bonda, un chico obsesionado en castigar a todos los criminales que encuentre. Este muchacho se presentará a sus nuevos compañeros de clase en la hora de gimnasia. Una metedura de pata de Aimi en un ejercicio (en el que trataba de impresionar a Bright) hará que éste se ría de ella, cosa que la sentará muy mal buscando más tarde consuelo en su abuela. Ella le dará a nuestra protagonista la solución a sus problemas en forma de estuche de sombra de ojos; objeto que ha pertenecido siempre a las féminas de la familia. El estuche puede hacer que la torpeza de las mujeres de esa familia se convierta en agilidad y rapidez. Ni corta ni perezosa, nuestra protagonista que no acaba por creerse a su abuela prueba ese maquillaje viendo enseguida sus efectos. Con ese nuevo cuerpo, Shadow Lady vuelve a renacer, aunque por poco tiempo ya que esta muchacha solo tendrá reservas para dos transformaciones más. Con poco margen de tiempo (debido a que la transformación dura solo dos horas), Shadow Lady tendrá suficiente para jugar a policías y ladrones con Might y hacer que éste caiga enamorado de ella, aunque éste no sabe que es su compañera de clase transformada en un esbelta mujer.

¿LA VERSIÓN DEFINITIVA?

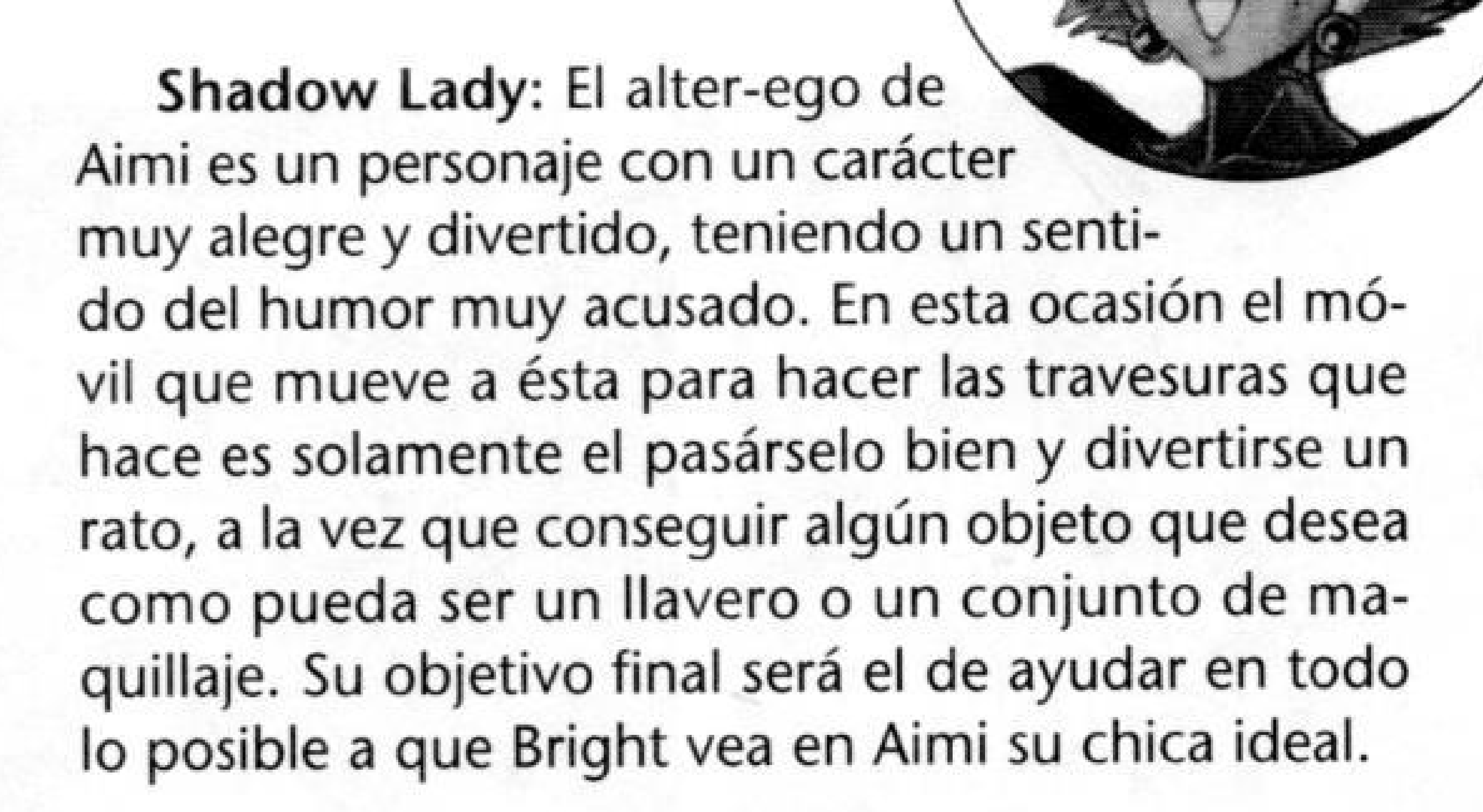
Sí, tras dos intentos que no acabaron de convencerle, este genial artista encontró lo que había estado buscando y tuvo oportunidad de plasmarlo en papel en el número 31 del Shonen Jump semanal de 1995. La fuerza del dibujo de Katsura y su sentido del humor tan especial hizo que esta serie durara unos veinticinco números en la revista (terminando su andadura a principios del siguiente año), dejando claro que el manga realizado no tendría más de tres o cuatro tomos -como es norma general en este autor-.

En esta nueva oportunidad, la situación y el entorno de los principales personajes cambió un poco, al igual que el nombre de uno de ellos. Uno de los cambios que más se notarán en alguno de los protagonistas será el cambió de edad y de nombre.

Con todo esto veremos que la acción vuel-







ve a situarse de nuevo en Grey City, teniendo a la tímida Aimi como principal protagonista, junto a su pequeño compañero de aventuras llamado Demota -que se transforma en una especie de murciélago y recibe el nombre de Demo-. Ambos utilizarán la noche para cometer sus pillerías y travesuras, que tendrán como objetivo principal edificios emblemáticos de la ciudad como puede ser los bancos, los museos o los centros comerciales. Todos estos actos "vandálicos" en contra de la ley y el orden harán que la policía y más concretamente el sargento Dori (que podríamos transcribirlo como Dree) Keibu vayan de cabeza cada vez que intenten detenerla. Por esta razón, los mandatarios de Grey City no tendrán otra opción que reclamar al agente llamado Bright Honda. Una vez en la ciudad, éste conocerá a Aimi de forma un tanto fortuita, al salvarla de unos atracadores. El encuentro provocará un enamoramiento fulminante de la protagonista hacia el recién llegado.

A partir de ahí, la historia se convertirá en una loca persecución de la simpar ladrona por parte de las fuerzas del orden (Bright incluido), a la vez que se verá como nuestra tímida protagonista intentará sacar fuerzas de flaqueza para poder declarar su amor al noble defensor de la ley. Todo esto amenizado con la aparición de nuevos personajes, que provocarán más de un problema a ambos personajes.

PERSONAJES

Aimi Komori: Es el personaje alrededor del cual girará la serie. Esta muchacha de 17 años es una persona muy tímida e introvertida, con lo que su relación con otras personas y más con los chicos sea poco más que una misión imposible. A pesar de ello, nos esconde una faceta oculta de su personalidad, la de poder adoptar los poderes y la personalidad de un poderoso ser que se convertirá en la ladrona más peligrosa de la ciudad: su nombre es Shadow Lady. Ahora toda su atención se centrará en intentar romper su gran timidez y conseguir una cita con su amado Bright. En esta complicada misión las dificultades no serán pocas porque además de lo ya dicho, contará con la competencia de una excompañera del cuerpo de policía de Bright llamada Raimu Hosokawa.

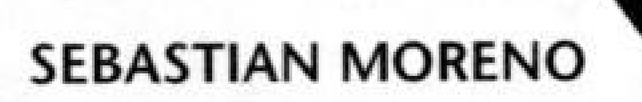
Shadow Lady: El alter-ego de Aimi es un personaje con un carácter muy alegre y divertido, teniendo un sentido del humor muy acusado. En esta ocasión el móvil que mueve a ésta para hacer las travesuras que hace es solamente el pasárselo bien y divertirse un rato, a la vez que conseguir algún objeto que desea como pueda ser un llavero o un conjunto de maquillaje. Su objetivo final será el de ayudar en todo lo posible a que Bright vea en Aimi su chica ideal.

Demota: Es el compañero de aventuras de nuestra protagonista. Cuando vive con ella tiene la apariencia de un niño normal -aunque su pelo tiene dos puntas muy sospechosas-, pero cuando sale de paseo con Shadow Lady se convierte en lo que realmente es, una especie de murciélago. Su origen es más bien un misterio aunque a lo largo de la historia se verá revelado en gran medida.

Bright Honda: El segundo protagonista de la serie es un agente de policía de unos 25 años, que tiene como objetivo prioritario en la vida defender el orden y la justicia allá donde se encuentre. En esta ocasión se encuentra en Grey City y su misión será atrapar a Shadow Lady para lo cual no escatimará esfuerzos.



Dree Keibu: Es el sargento de policía más testarudo de la ciudad. Todo y que pone todo lo exigible para intentar reducir a la ladrona voladora no puede hacer nada para que ésta continúe haciendo de lo suyo. Ayudado por Keiji Yamazaki, tenderá múltiples trampas para su propósito fracasando una y otra vez en su misión. De este personaje lo que más se puede destacar es el parecido con Gotenks: un velado homenaje al maestro Toriyama, del cual Katsura es un gran amigo y fan.



SEBASTIAN MORENO

II SALÓN DEL MANGA Y EL VIDEOJUEGO



POR VANESSA DURAN

JA! JA! JA! ¡BUENAS!

PARECE INCREIBLE PERO AQUI ESTOY OTRA VEZ... POR LO VISTO A LOS JEFES LES GUSTÓ **"MUCHO"** LO QUE HICE EL MES PASADO - AUNQUE TAMBIÉN NOS INTERESA TÚ OPINIÓN PERSONAL, CLARO!- Y QUIEREN QUE SIGA... ¡QUÉ MAJOS!... (¡SI.. **YA SUELTO EL HACHA! ¡¡NO GRITÉIS MÁS!!**)

VICE GIRL

ANDA!!

ASI QUE HOY ENTRAREMOS EN EL APASIONANTE MUNDO DEL PAPEL, LA TINTA, LAS TRAMAS Y DEMÁS FAUNA SALVAJE; O SEA,... — NO TENGO NI ZORRA...

LA PÁGINA DE COMIC

¿Y LO TENGO QUE HACER YO SOLITA? ¡¡SOCORRO!! ...

EL PRIMER ASUNTO ES SABER LO QUE QUEREMOS CONTAR, E **IMPLICARNOS LO MÁS POSIBLE EN EL ARGUMENTO...** (MENUDA PARIDA!) SI HACEIS COMICS ERÓTICOS **¡NI SE OS OCURRA!**... (¡VAMOS! ¡LO QUE FALTABA!)



CON EL GUIÓN LISTO (OTRO DIA HABLAREMOS DE ESO... PERO TENGO QUE "NEGOCIARLO" JIA JIA!!) YA SE PUEDE EMPEZAR CON EL **DISEÑO** DE **PERSONAJES** Y LA PLANIFICACIÓN DE LAS PÁGINAS (INTENTANDO VARIAR LO MÁS POSIBLE Y SER ORIGINAL)




TOC TOC
EJEM...
Y AHORA LA PARTE TÉCNICA
(LA DEL DIBUJO, POR SUPUESTO)
Y PARA LO QUE HAY QUE AVITUALLARSE DE MATERIAL ESPECÍFICO...
VICE GIRL
SI TRABAJAS EN BLANCO Y NEGRO NECESITARÁS:
PAPEL PARA DIBUJO
TIENE QUE SER ESPECIAL PARA TINTA, DE GRANO FINO, Y MEDIO-GRUESO. (LA MARCA "BASIK" PUEDE SERVIR SI TRABAJAS CON ROTRING O ROTULADOR), EL PAPEL VEGETAL TAMBIÉN SIRVE PERO NO SE PUEDE SOBRECARGAR DE TINTA O SE ARRUGA Y NO ADMITE LA AGUADA.
LOS INSTRUMENTOS MAS CORRIENTES SON:
GOMA
UN LÁPIZ O PORTAMINAS (0'5mm.)
UNA PLUMILLA (DEL 0'25)
CON LA PUNTA CURVADA HACIA ADENTRO ES MÁS ESTABLE (TRUCO DE TORI)
UN PINCEL REDONDO PARA ENTINTAR GRANDES SUPERFICIES. (DEL 4)
UN JUEGO DE "ROTRING" O ROTULADORES DE TINTA PARA LOS DETALLES MÁS CUIDADOS (0.2, 0.8...)
TINTA NEGRA
CORRECTOR O "TIPEX"
LAS TRAMAS MECÁNICAS
SE ENCUENTRAN EN PAPELERIAS ESPECIALIZADAS Y SON MUY CARAS, PERO PUEDES FOTOCOPIARLAS EN PAPEL ADHESIVO TRANSPARENTE (¡Y NI SE NOTA!)
LETRATONE 30%
PARA USAR LAS TRAMAS HAY QUE...
DIBUJAR...
¡PARECE LA CAPILLA SIXTINA!...
GRRR
JO..¡ME ENTUSIASME! ¡¿QUÉ PASA?!
VICE
RECORTAR... (¡OJO AL "CUTTER"!)
AGH!
SHASCH!
POK
Y PEGAR... (SON AUTOADHESIVAS)
¡Y VAYA SI LO SON!
ZU..CO..RRO...
Y UNA CUCHILLA O "CUTTER"

PLANIFICAR ES DIVIDIR LAS **ESCENAS** EN **PLANOS**: HAY VARIOS TIPOS

EL **PLANO GENERAL** QUE LO COMPRENDE TODO



EL **PLANO ENTERO** DE UNA FIGURA



EL **PLANO MEDIO "AMERICANO"**



EL **PLANO MEDIO**



Y EL **PRIMER PLANO**





AH! Y EL **PLANO DETALLE**. (uf!)

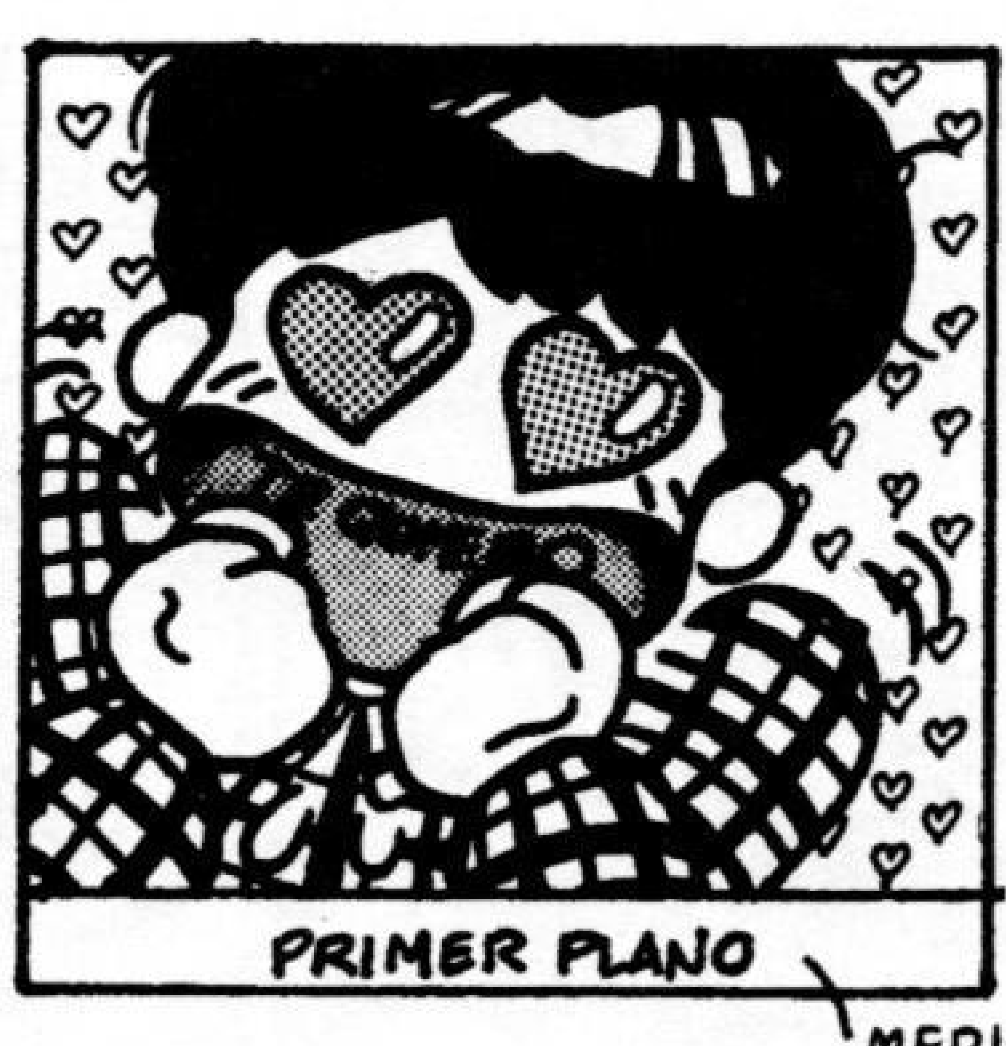




ASÍ...
LOS **PLANOS GENERALES** SON MÁS DESCRIPTIVOS, MIENTRAS QUE LOS **PRIMEROS PLANOS** REFLEJAN MEJOR LAS EMOCIONES O PENSAMIENTOS...



PLANO GENERAL


PRIMER PLANO
MEDIO



LAS RAZONES PARA EMPEZAR A DIBUJAR COMIC SON VARIADAS PERO ES MUY FRECUENTE QUE LA ADMIRACIÓN HACIA UN AUTOR QUE HA DESPERTADO TU INTERÉS SEA LA CAUSA... ¡ESE AFÁN POR IMITAR A TU IDOLO! (Y LOS CRÍTICOS ESTÁN PARA "CORRO ORARLO"!) COMO? NO?

(OTRO DIA HABLAREMOS DE LA CRÍTICA PERO TAMBIEN HAY QUE INTERCAMBIAR OPINIONES CON LOS DE ARRIBA...) A MI ESTILO! TRITURADORA GRAN CAPACIDAD

EL ESTILO, EL ENTINTADO, ESA FORMA DE DIBUJAR A LOS PERSONAJES, LOS FONDOS TAN LOGRADOS... ¡TU ERES UN FAN DE SHIROW!

¡ES EVIDENTE!

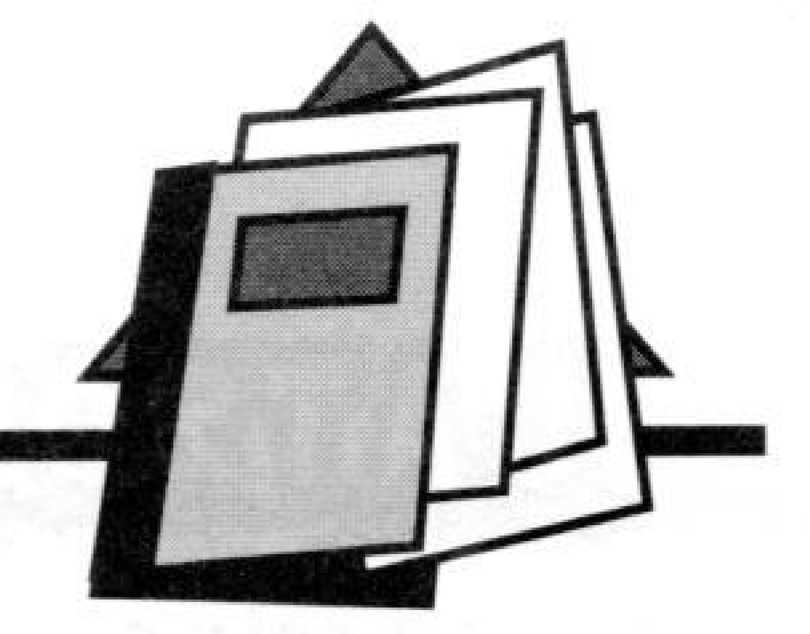
¡¿¿SHIROW?!! ¡¡PERO SI A MI ME GUSTA YUZO TAKADA!!!..

¡SOPLAS!

Y NO TE PREOCUPES, SI AL PRINCIPIO TE LLEVA MUCHO TIEMPO TERMINAR... A MEDIDA QUE ADQUIERAS EXPERIENCIA TODO SERÁ MÁS FÁCIL Y RÁPIDO.







El Madrid de Mijatovic, el Barça de Ronaldo, el Valencia de Romario, el Betis de Finidi, el Sevilla de Camacho, el Atleti bicampeón, el Logroñés de Zaizen... Toda una pléyade de estrellas dispuestas a brillar en una liga que se presenta como la más espectacular del mundo. Y de postre, ¡un dossier de furbó! ¿Preparados? ¡Pues allá vamos!

EL BALÓN EMPIEZA A RODAR

Amigos del manga, henos aquí reunidos para unir en sagrado matrimonio al anime y al fútbol. Aprovechando el inicio de la liga más



importante (y la más laaarga) del mundo os presentamos un dossier a modo de comunión entre dos mundos tan lejanos pero capaces de levantar pasiones desatadas en cualquier rincón (correoso jugador colombiano que militó en las filas del Real Madrid la temporada pasada) del mundo. Así que tú, ama de casa, otaku empedernido, entrañable árbitro, no renuncies a leer las siguientes lineas... porque de hacerlo...esta revista dotada de un dispositivo de alta tecnología termonuclear se autodestruirá en cinco segundos (en caso de que no haga explosión dirígete a tu distribuidor habitual e intenta convencerle de que tu Kame sufre una avería o similar). Y ahora adentrémonos en un mundo donde lo más habitual es perforar porterías (y todo lo que haya detrás) y luchar hasta convertirse en el número uno del deporte rey por excelencia.

AKAKICHI NO ELEVEN (52 episodios emitidos entre 1970 y 1971)

El bautismo del fútbol en el mundo del anime se produjo en el año 1970, en el cual se produjo el debut de Akakichi no eleven (Los once de sangre roja), una serie emitida por la Tokyo TV y que narró las aventuras de Shingo Tamai y sus compañeros de equipo a lo largo de 52 episodios. Del argumento en sí poco



puede decirse, Shingo y sus amigos forman un equipo de fútbol con el sueño de llegar a convertirse en campeones del mundo algún día. Gracias a un encomiable espíritu de lucha y una fe ilimitada en la victoria (algo habitual en otras

series contemporáneas como Ashita no Joe o Kyojin no hoshi) logran enfrentarse, tras innumerables sacrificios, al fútbol rey del seleccionado brasileño por el título mundial. La animación de la serie es aceptable para la época, pero lo que más llama la atención es que el fútbol a pesar de que era no era popular en aquellos tiempos en Japón.

ASHITA NO ELEVEN TACHI (Especial de televisión emitido el 1 de Julio de 1979)



Tras nueve años de ausencia futbolera en el anime, Ashita no eleven tachi (Los once del mañana) marcaba el retorno del deporte rey a la pequeña pantalla. La Toei Animation apostó por esta producción de 85 minutos de duración dirigida por Kozo Morishita (el director de la serie televisiva de Dragon Ball), todo esto coincidiendo con la celebración del Mundial Sub-21 en Japón.

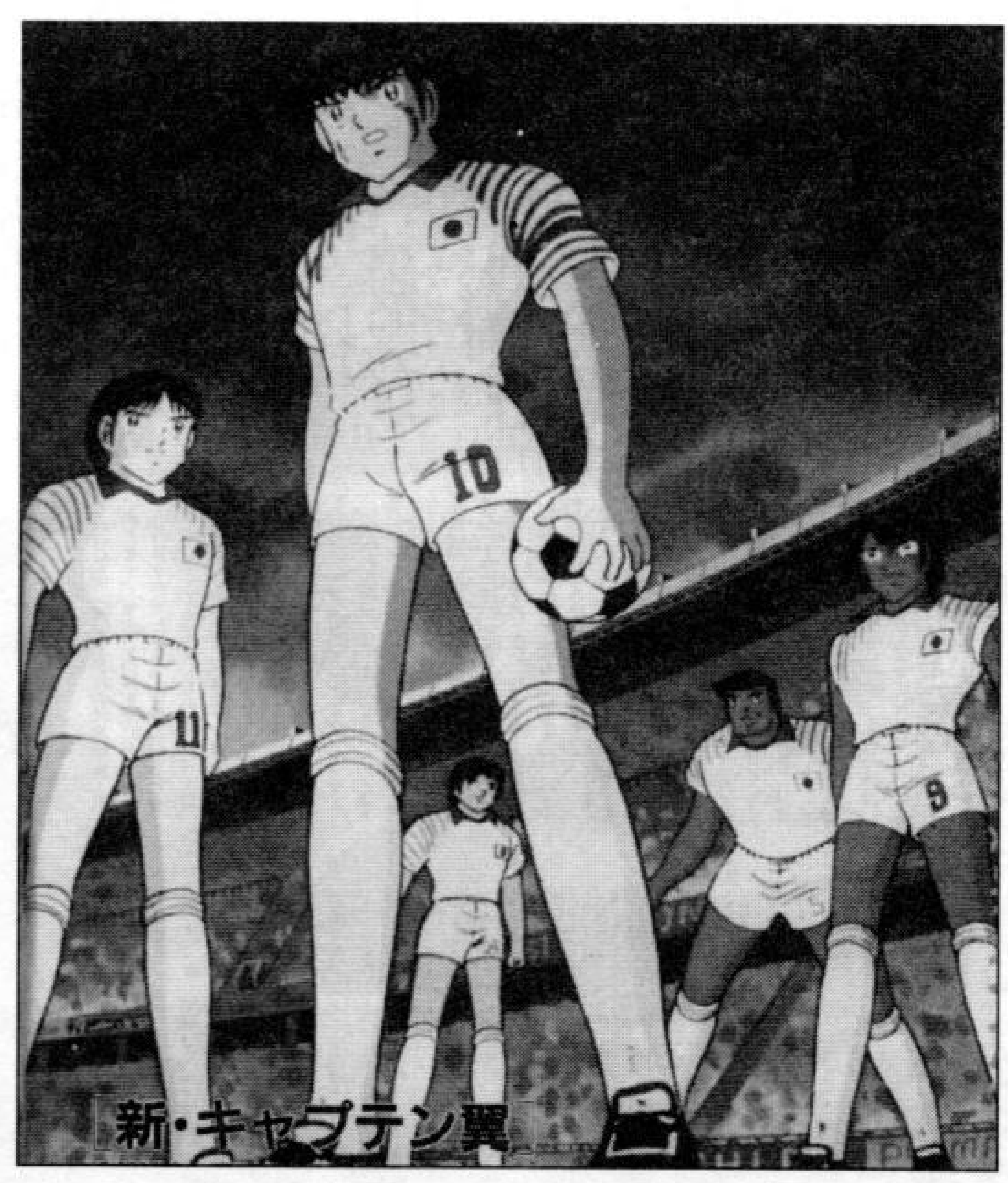
Jamás hubiera pensado el joven Jiro Ipponji que su vida se alejaría de su rancho y sus caballitos para vivir en el duro mundo del fútbol. Este es, por supuesto, parte del argumento de este especial que narraba la preparación de la selección japonesa Sub-

21 y su gira mundial de preparación. Una gira que les llevaría hasta España... aunque nuestro país se asemejaba más bien al México del siglo pasado (¡que se le va a hacer!). Como curiosidad os podemos decir que este episodio se encuentra editado en castellano bajo el título de Once pares de botas juveniles.

CAPTAIN TSUBASA (128 episodios emitidos entre 1983 y 1986)

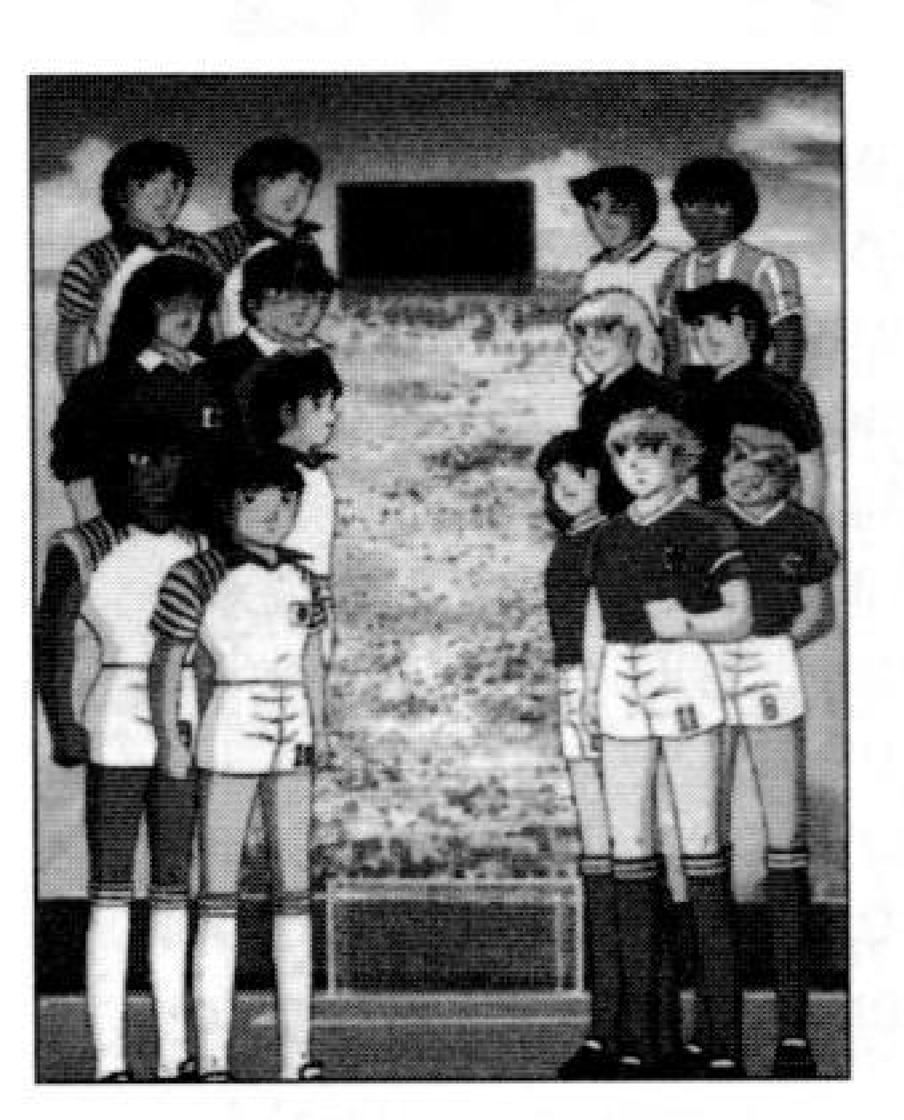
La archipopular Campeones, que arrasó nuestras pantallas televisivas hace algunos años, consiguió un éxito inaudito e inesperado durante la emisión del anime y la publicación del manga. Aún hoy resulta difícil comprender como una serie futbolera alcanzó tal respuesta del público en Japón donde en la década de los ochenta el fútbol era un deporte minoritario. Pese a ello, las aventuras de Tsubasa y su armada invencible mantuvieron la atención del público durante tres temporadas y 128 episodios.

La historia es bien conocida, pero no estaría de más refrescarnos un poco la memoria. Todo empieza con la incorporación al Nankatsu, un equipo juvenil de auténtica pena, del brillante Ohzora Tsubasa: una auténtica estrella del fútbol que llevará, con ayuda de Taro Misaki (Tom Baker para los amigos), a su equipo a enfrentarse al combinado del temible Genzo Wakabayashi, el portero "paralotodo". Todo esto bajo la atenta mirada del ex-alco-



hólico y ex-jugador brasileño Roberto Hongo. Más adelante conocería nuevos y más poderosos enemigos al enfrentarse a jugadores de

la talla de Kojiro Hyuga, Ken Wakashimazu, Yun Misugi, Soda y Nitta entre otros.

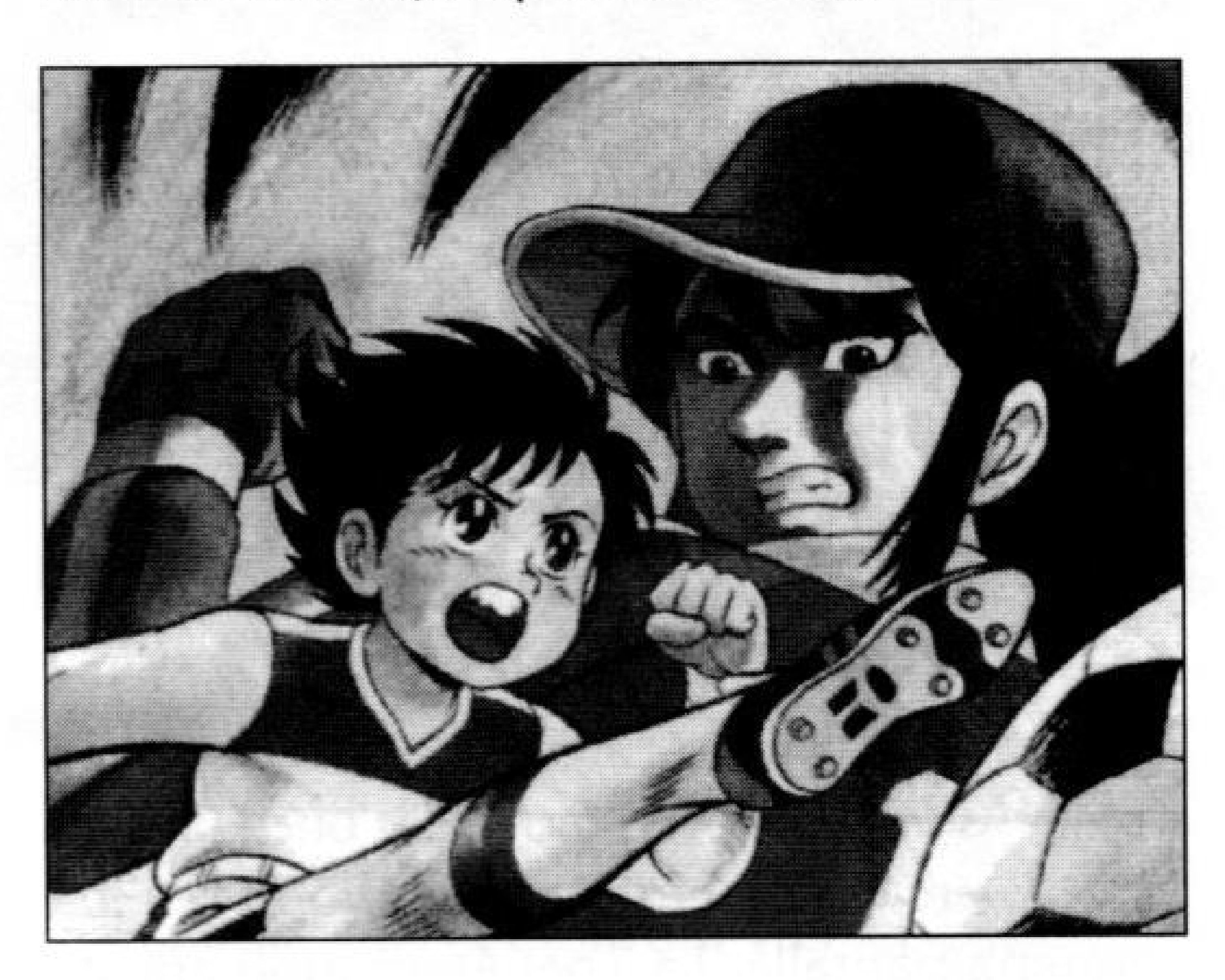


CAPTAIN TSUBASA: LAS PELÍCULAS

Debido al éxito de la serie televisa, cuatro fueron las películas estrenadas en las salas cinematográficas durante la década de los años ochenta. Por orden cronológico reseñaremos en primer lugar a Captain Tsubasa Europe Daikessen (Gran batalla en Europa), una película de 41 minutos en la que Tsubasa y su invencible equipo japonés se trasladan al viejo continente para enfrentarse a lo mejor del fútbol europeo. Esto sucedía el 13 de Julio de 1985, fecha del estreno, y meses más tarde (concretamente el 21 de Diciembre del mismo año) hacía acto de presencia un nuevo film: Captain Tsubasa Ayaushi! Zennihon JR (¡Atención! El campeonato japonés Junior). En esta nueva película cambiaba el escenario pero no los actores; o sea, el combinado europeo viajaba en esta ocasión a tierras niponas para enfrentarse a la selección japonesa... sólo para caer derrotados por cuatro goles a tres en un espectacular partido decidido por un Over-head conjunto de Tsubasa y Hyuga.

El tercer film, Captain Tsubasa Asu ni mukatte hashire! (Corriendo hacia el mañana), se estrenaría el 15 de Marzo de 1986. Tsubasa y sus compañeros se preparan para un nuevo reto que les llevará a enfrentarse a los mejores jugadores del mundo. ¡Pero, Óliver! Nada, 41 minutos de jugadas espectaculares que darían paso a la cuarta película: Captain Tsubasa Sekai Daikessen!! Junior World Cup (¡¡Gran batalla en el mundo!! El campeonato mundial Junior). Por fin, el reto definitivo, estaba al alcance de la selección japonesa: ¡el campeonato mundial! ¿El resultado? Es obvio...

Finalmente, a estas cuatro películas habría que añadirles un quinto film (un homenaje a las aventuras de Tsubasa y compañía), el estrenado el seis de Noviembre de 1994 coincidiendo con el Jump Anime Tour.



GANBARE! KICKERS (26 episodios emitidos en 1986)



Emitida en nuestro país bajo el nombre de Supergol, esta producción del Studio Pierrot y Tatsunoko nos mostraba la cara más humilde del fútbol. El joven Kakeru Daichi, conocido en nuestro país como Rafael, ve como el fútbol vive oprimido en Japón a la sombra del omnipotente baseball. Por si fuera poco su equipo, el Kitahara Kickers, sufre escandalosas derrotas que no parecen tener fin. Pero tras infinidad de esfuerzos y sacrificios el equipo de los Kickers consigue remontar el vuelo para luchar por conseguir el tan anisado título nacional juvenil. Ganbare! Kickers (¡Ade-

lante! Kickers) está basado en el manga homónimo de Noriaki Nagai (el creador de Cyber Boy) y pasó por las pantallas españolas sin pena ni gloria al emitirse bajo la sombra de Tsubasa y compañía.

SHIN CAPTAIN TSUBASA (13 OVA's editados entre 1989 y 1990)

Los últimos volúmenes de Captain Tsubasa que aún quedaban por saltar a la animación fueron finalmente adaptados en forma de trece OVA's. Estos episodios nos mostraban la saga en la que Hyuga, Wakabayashi y el resto de sus compañeros aterrizaban en París para enfrentarse a las escuadras más potentes de los continentes europeo y americano: Alemania



Occidental, Francia, Italia y Argentina. Punto y aparte merece la actuación española, ya que (siempre según la versión traducida al castellano) su derrota ante Alemania se debió a que los jugadores españoles titulares no jugaron el partido a causa de alguna extraña razón.

Tras derrotar consecutivamente a Italia, Argentina y Francia, la selección japonesa se enfrentó en una igualadísma final en la que Tsubasa y los suyos vencieron heroicamente al combinado alemán de Karl Heinz Schneider y el imbatible portero Müller. El resultado final fue de tres a dos y Tsubasa batía sus alas para llegar a lo más alto: la victoria en el campeonato mundial.

MOERU! TOP STRIKER (45 episodios emitidos entre 1991 y 1992)

Otra serie emitida en nuestro país, y esta vez bajo el original nombre de Goleadores. Producida por la Tokyo Movie Shinsha, Moeru! Top Striker (¡Brillante! Top Striker, más o menos) seguiría los patrones típicos de anteriores series como la inevitable Captain Tsubasa o Ganbare! Kickers: es decir, un equipo mediocre logra, a base de incontables esfuerzos, superar las adversidades y sus propias limitaciones para llegar a lo más alto y conseguir los triunfos más espectaculares. En esta ocasión el protagonista era Hikaru Hichikawa, un joven jugador que llega a italia para entrar en las filas de un equipo junior. Como curiosidad mencionaremos que el protagonista es un admirador del futbolista Robson, pero no dan a entender si se trata del entrenador azulgrana (Bobby Robson) o del jugador del Manchester United Bryan Robson. Nada más a destacar, ya que esta serie es un producto de lo más correcto, sin sobresalir en ningún momento dentro de la animación.

ASHITA E FREE KICK (36 episodios emitidos entre 1992 y 1993)

Aunque se podría traducir como Lanzamiento hacia el mañana, lo cierto es que esta co-producción ítalo-japonesa puede considerarse como un lanzamiento hacia el fracaso. A pesar de estar dirigida por el prestigioso Amino Tetsuro (el director de Idol densetsu Eriko y Iron League) y contar con los diseños de personajes de Nobuyoshi Habara, Ashita e Free Kick es una serie futbolera realmente lamentable en lo que a guión y diálogos se refiere. La historia nos cuenta las aventuras de Shun Godai, un joven estudiante que desconoce por completo el fútbol, y su ingreso en un mediocre equipo japonés. Dotado de una habilidad sorprendente y un durísimo disparo, Shun Godai llevará a su equipo a luchar por el Campeonato Rookie nipón y enfrentarse a enemigos de la talla del Jaldan Youth o el Bonn. ¡Ahí es nada!

Ahora, recuperando el asunto de la co-producción, os diremos que las compañías responsables fueron Fuji Eight y la transalpina Reteitalia; esta última sustituyendo a una productora española que había optado en primer lugar a co-producir Ashita e Free Kick..

Por último, habría que señalar que esta serie marcaba un nuevo principio para las series de fútbol... al menos en animación. Desde Ashita e Free Kick se produjo un importante cambio en el diseño de personajes, dando paso a unas figuras más estilizadas y acordes con la animación de los años noventa. Esta innovación ha seguido en las siguientes series, un look que incluso afectaría al remake de las aventuras de Óliver y compañía en Captain Tsubasa J.



OFF SIDE (OVA aparecido el 22 de Enero de 1993)



Siguiendo con la imposición del look estilizado, Off Side (o sea, fuera de juego) aparecía en el mercado de venta directa de video (o sea, el OVA) a principios de 1993 gracias a la producción de Pack In Video.

El manga original, escrito y dibujado por Natsuko Heiuchi, dio el salto a la animación a través de un solo OVA y la historia básicamente era la misma: el brillante delantero Kumagaya conseguiría con su equipo la victoria en el campeonato nacional juvenil japonés y su posterior incorporación a la selección nipona pre-mundial '94.

Tras el final de la serialización de Off Side, su autor (Natsuko Heiuchi) emprendió una segunda parte titulada J-Dream. Las dos series aparecieron en el Shonen Magazine semanal de la editorial Kodansha.

AOKI DENSETSU SHOOT! (51 episodios emitidos entre 1993 y 1994)

Un grafismo estilizado y muy atractivo lograban superar el trasfondo típico de autosuperación y sacrificio de las series futboleras. El joven Yoshiharo Kubo ingresaba en el equipo del Kakegawa en donde conseguiría importantes éxitos. Finalmente, el naciente fútbol profesional japonés se fijaría en lo jugadores



del Kakegawa y la mayoría de ellos irían enrolándose en diferentes equipo de la J-League. Entre estos jugadores destacaría el delantero centro Yoshiharo Kubo que acabaría fichando por el antiguo Yamaha FC.

El éxito propiciado por el manga original, escrito y dibujado por Tsukasa Ohshima, llevó a la Toei Animation a realizar una serie de televisión basada en Shoot! Basada en la serialización aparecida en el Shonen Magazine de Kodansha, Aoki Densetsu Shoot! debutó en televisión el siete de Noviembre de 1993 y se mantuvo con éxito aproximadamente un año en antena. Por último, habría que destacar la afortunada adaptación que supuso la adaptación de Shoot! En definitiva: una de las mejores series de fútbol.

DRAGON LEAGUE (46 episodios emitidos entre 1993 y 1994)

Curiosa serie que mezclaba dos géneros claramente contrapuestos: el fútbol y la fantasía heroica. Afortunadamente, esta explosiva fusión se tradujo en una trepidante serie de acción deportiva que finalmente fue adaptada al anime. El manga original, serializado en las páginas de la revista V-Jump, fue realizado por Saeki Takashiro.



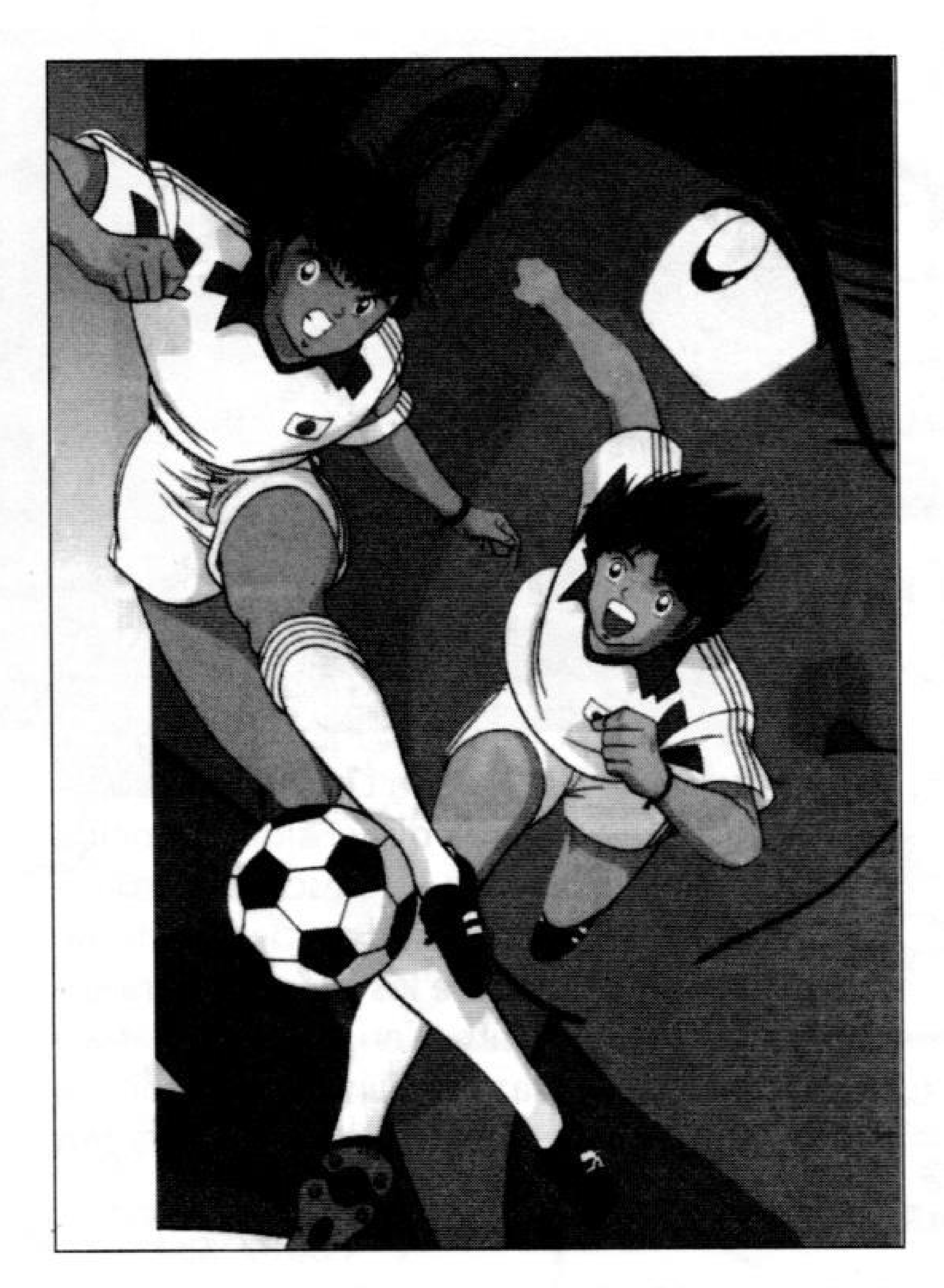
El argumento de Dragon League nos transporta hacia una extraña dimensión conocida como Dragon World. En este escenario conoceremos a Tokio, el protagonista de la historia, que se unirá al equipo de los Jr Venus para sobrevivir a través del fútbol en un mundo donde predomina una raza de dinosaurios con aspecto humano (de ahí el nombre de Dragon World).

CAPTAIN TSUBASA SAIKYO NO TEKI! HOLLANDA YOUTH (OVA aparecido en 1994)

Entre las dos series de manga dibujadas por Yoichi Takahashi (Captain Tsubasa y Captain Tsubasa J) apareció un episodio especial autoconclusivo editado en 1993 en el Shonen Jump semanal (desde el número 14 hasta el 18). Esta mini saga nos presentaba a Tsubasa dos años después de su viaje a Brasil, en su regreso al combinados japonés para enfrentarse en un partido amistoso al seleccionado holandés. El resultado final puede catalogarse de escandaloso, ya que la abultada victoria japonesa es de las que hacen historia.

Finalmente en 1994 apareció un OVA que recogía el enfrentamiento. El título de esta producción respondía al de Captain Tsubasa Saikyo no teki! Hollanda Youth (¡El enemigo más fuerte! La selección juvenil holandesa). Aunque lo de "el enemigo más fuerte" quizá debieron ahorrárselo.

CAPTAIN TSUBASA J (47 episodios emitidos entre 1994 y 1995)



Coincidiendo con el auge del fútbol en Japón, apareció esta nueva serie dedicada a Tsubasa y compañía que hacía las veces de remake: Captain Tsubasa J. Eso mismo, esta segunda serie de televisión resumía y volvía a contar la historia del Nankatsu y sus terribles enfrentamientos contra el Toho y el Meiwa. En resumen: mejor animación, historias más condensadas y partidos que duraban menos de 200 episodios. Además ofrecían interesantes aclaraciones sobre el oscuro pasado de personajes como Roberto Hongo, el primer entrenador de Tsubasa y su descubridor en lo que al fútbol se refiere.

La adaptación fue realizada por la Fuji TV y el Studio Comet, contando con la dirección de Hiroshi Fukutome, la supervisión de Takashi Yamada y los diseños de personajes de Hiroshi Kanazawa y Tadayoshi Okimura.

KAZU & YASU (Película estrenada el 22 de Julio de 1995)

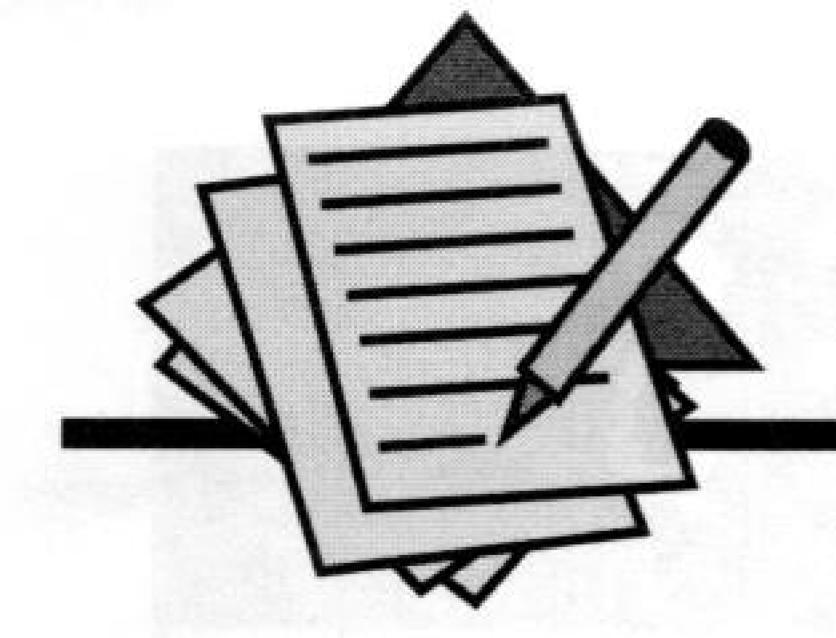
Sony Music, a modo de homenaje de los hermanos Kazu y Yasu Miura, propició el estreno esta película que mostraba la vida y milagros, los sacrificios y las penurias de dos de los jugadores más famosos de la J-League (la liga japonesa). Sus difíciles comienzos, los triunfos en el Verdi Kawasaki, la selección nipona, la dramática derrota contra Irak por tres a dos en el último partido de clasificación para el mundial de USA'94, la entrada de Kazuyoshi en el Genoa del calcio italiano, etc...

Como curiosidad señalaremos que el jugador Kazuyoshi Miura fue uno de los fichajes frustrados del fútbol español, ya que el Logroñés pretendió su incorporación a principios de esta super-liga.

Y hasta aquí las series de fútbol en el anime, quizás más adelante les dediquemos un espacio a las series de manga, ya que muchas de ellas no merecen caer en el olvido. Al menos, sirva de reconocimiento este pequeño listado para las series que merecen un mínimo de atención y aún no hayan conseguido dar el gran salto a la animación. Para los abajo firmantes algunas de las merecidamente reseñadas deben ser J-Dream, Oretachi no field (también conocida como Our Field of Dreams), Free Kick (no confundir con Ashita e...), Bishibashi G-Kid, Libero no Takeda, Gol! Run, Kattobi Ito e Eleven entre las más importantes.

R. RAMOS & F. GALINDO





COMENTARIO MANGA

ALICE 12



La primera sensación que da al leer Alice 12, serie realizada por Kaoru Shintani, es la de estar ante un nuevo episodio de los X-Files. En primer lugar, si se quiere dar a conocer a Shintani que mejor que ofrecer su obra maestra (y obra maestra en el vasto panorama del manga): Area 88, esto vendría a ser como publicar las obras de Toriyama exceptuando a Dragon Ball. Pero si repasamos el texto que se presenta a modo de introducción podemos leer que el autor "ahora vuelve con Alice 12...", ¡esta es la clave del misterio!: Area 88, y posiblemente alguna que otra obra del mismo autor, ha sido publicada en secreto... ya que, al menos oficialmente, Alice 12 es la primera serie de Shintani publicada en España.

Centrándonos en la propia Alice 12 asistimos a las disparatadas aventuras de una, todavía más, disparatada tripulación que recorre el mundo a bordo de un desvencijado 747 aceptando los encargos más "peligrosos" como transportar un cargamento de pollitos. El guión presenta unas historias divertidas, alejándose del dramatismo de Area 88, y el dibujo es bastante resultón. Resumiendo: uno o dos números siempre son insuficientes para juzgar un manga, pero si tenemos que fiárnos de las apariencias podemos decir que Alice 12 es una historia bien parida; no conseguirá arrancarnos las carcajadas pero distraernos unos minutos si lo hará. ¿Acaso no es ese su objetivo?

ÁLEX ESCOBAR

OGENKI CLINIC

Desde que el manga erótico se impuso en nuestro país como uno de los géneros más populares de la historieta japonesa, las muestras de manga erótico aparecidas en las librerías especializadas hasta la fecha van desde las publicaciones representantes de la estupidez absoluta (Vanity Angel) hasta títulos más "serios" como Miss 130. Por otra parte, editoriales como La Cúpula o Norma han apostado por el humor como denominador común: Minifaldas, Angel, Visionary... Es en esta última línea en donde colocaríamos a Ogenki Clinic (subtitulado como La clínica del amor), un popular manga que ha arrasado en Francia y Japón y que ahora cruza nuestras fronteras para ofrecernos los increíbles casos tratados en la clínica Ogenki, especializada en "remediar" los problemas sexuales más difíciles y extravagantes del hemisferio norte. En principio Ogenki Clinic debería llevarse una nota alta, nota que subiría si consideramos que su autor, Haruka Inui, ha conseguido que el erotismo se convierta en un recurso más para llevar a buen puerto la historia en lugar de utilizarlo como parte central (o como único elemento). Por lo tanto, el resultado etiquetaría a este manga como humorístico en lugar de erótico, pero... En definitiva: si tienes la edad suficiente para hacerte con este título no pierdas la oportunidad, creemos no te defraudará.

GERMÁN MADERO



OTAKU FILES

IMAGINA QUE ERES UN OTAKU CON NIVEL MEDIO DE CULTURA MANGA Y QUE POR PRIMERA VEZ TE OFRECEN REALIZAR UN ARTÍCULO BIOGRÁFICO COMPLETÍSIMO SOBRE KOSUKE FUJISHIMA PARA EL "CATÁLOGO DEL SALÓN DEL MANGA" PORQUE NADIE MÁS PUEDE HACERLO...

¡CLARO, YO ME ENCARGO!

PERO, ¿QUÉ PASA CUANDO NO ENTIENDES EL JAPONÉS, EL TRABAJO ES SUPER URGENTE Y TE PIDEN QUE SEAS MUY ESTRICTO CON LOS DATOS?

¿DE DÓNDE SACO INFORMACIÓN FIDEDIGNA?

PUES QUE ESO SE CONVIERTE EN UNA... MISIÓN IMPOSIBLE

PORQUE, SI NO LO SABÍAIS, ESCASEAN LAS BIOGRAFÍAS COMPLETAS Y LA INFORMACIÓN ESTÁ ALGO... ...DESPERDIGADA.

¡¿QUE NO EXISTE NINGÚN "DOSSIER" DEFINITIVO" SOBRE FUJISHIMA?!

¡¡¿Y A QUÉ ESPERÁIS PARA SACAR UNO?!!



¿DÓNDE SE PUBLICARON LOS MANGAMANÍA DE ALFONS MOLINÉ DEDICADOS A FUJISHIMA?

MMM... ESPERA QUE RECUERDE...

¿EN DRAGON BALL 62?

¿EN EL DRAGON BALL 172?

¿EN RANMA ½ Vol II nº 1?

¿O EN ALITA?

¡POR FAVOR, DECÍDETE YA!

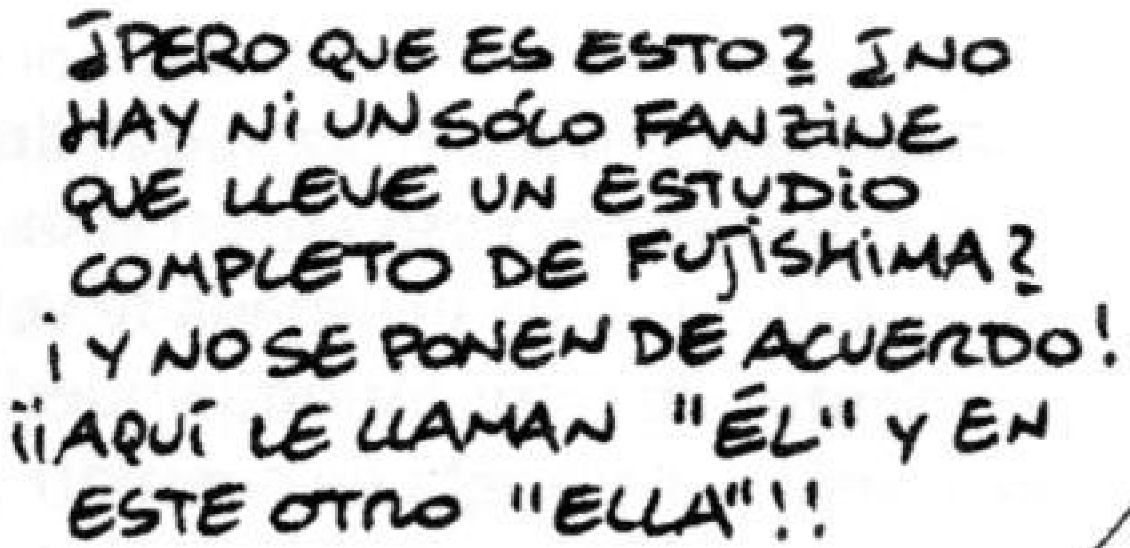
OYE, MAICAS, SÉ QUE TE LLAMO EN UN MOMENTO DELICADO... SIENTO EL CIERRE DEL "MANGAZONE"...

OYE... ¡NO ME INSULTES!

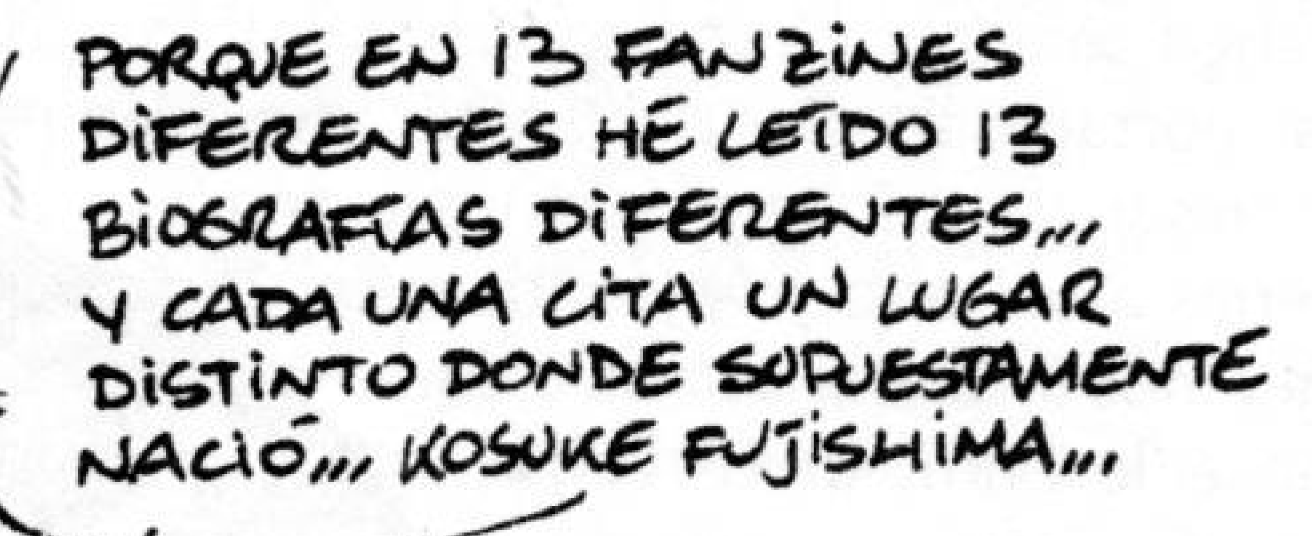
ESTO... OYE... ¿NO TE HABRÁ QUEDADO COLGADO ALGÚN ARTÍCULO DE FUJISHIMA QUE YO PUEDA UTILIZAR?

¡ESTOY DESESPERADO!

OTAKU FILES







Guión: Studio INU
Gags y dibus: Cels Piñol

MÁS DRAGON BALL GT

Aunque algunas revistas del medio (léase Neko) se empeñen en estrangular a la gallina de los huevos de oro (léase Dragon Ball GT) en un increíble acto de repentina pataleta (léase la Caída de GT), lo cierto es que la serie sigue y que, episodio a episodio, el nivel de calidad y la emoción van ganando enteros... por más que les pese a algunos. Eso si, cuando convenga seguirán ofreciendo Lo último de GT y las portadas a color del Gokuh, que bien rentables son, ¿no?. Pero dejemos las tonterías a un lado y vayamos a lo que nos interesa: vamos a conocer lo último de GT con la información más novedosa.

EPISODIO 16: Machine Wakusei M2... Uragiri no Giru!? (El planeta máquina M2... La traición de Giru!?)

Retomamos la historia de nuestros tres viajeros espaciales favoritos (Mr. Spock, Chewie y Han Solo) en el momento en que el Tako es derribado por miles de naves enemigas esparciendo sus átomos por todo el universo... Pero tranquilos ya que en realidad se trataba de un videojuego virtual en el que Pan es derrotada por Giru. Incluso los saiyans más poderosos juegan a las videocónsolas y como veis no padecen epilepsias ni se quedan ciegos. Tras esta pequeña broma Gokuh y el resto de la tripulación del Tako aterrizan en el planeta indicado por Giru. En principio el mundo en cuestión parece un paraíso de la naturaleza, pero no tardan en averiguar que todo es una farsa ya que todo es artificial. Árboles, frutas, piedras y demás están construidos con un metal hiper-resistente (y si no que se lo digan a Gokuh, que intenta hincar el diente a una sabrosa manzana más dura que el adamantium y cuyo peso debe oscilar entre las dos y tres toneladas).

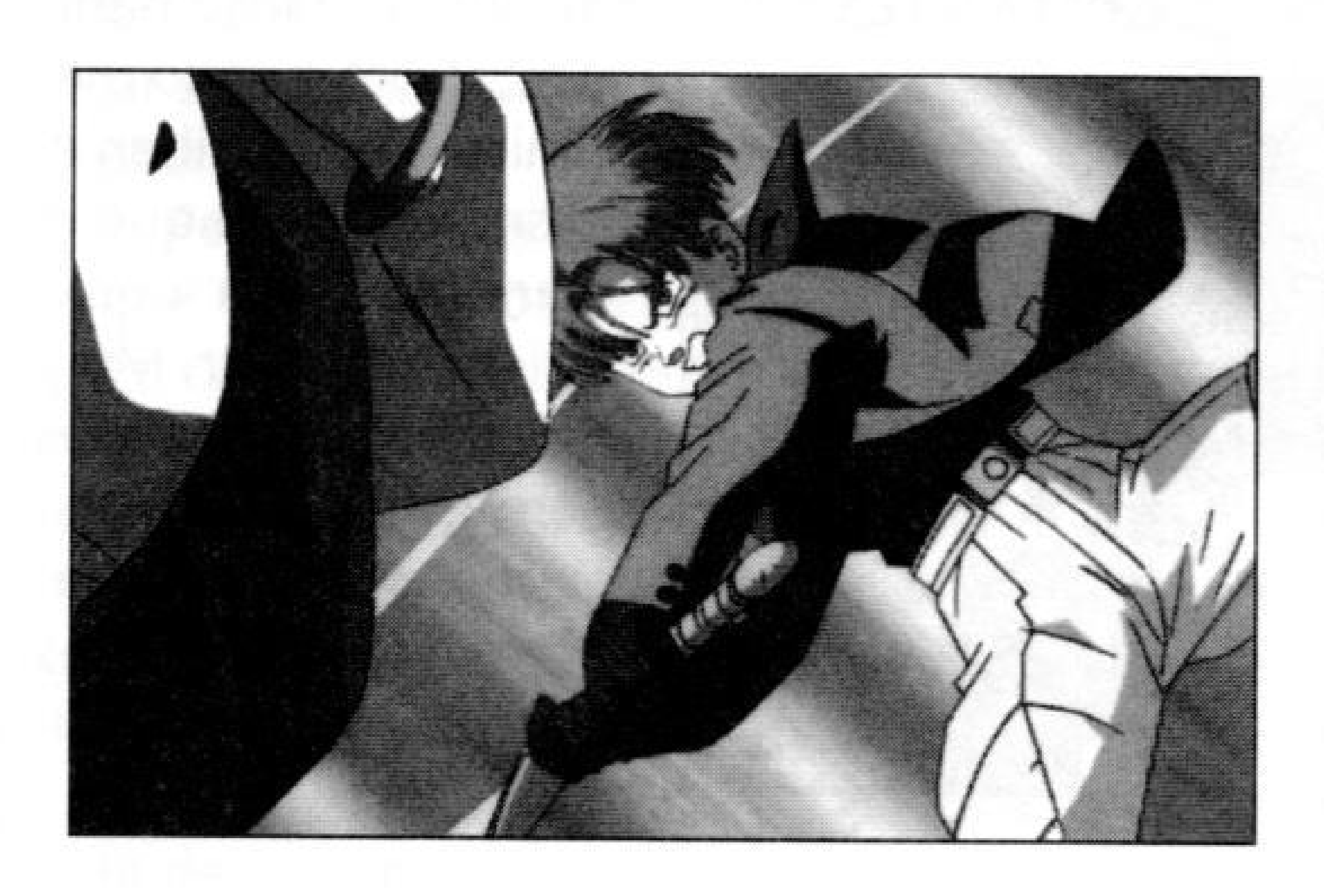
Finalmente nuestros amigos llegan a una ciudad fantasma o eso creían ellos ya que segundos después de su llegada se ven rodeados por cientos de Girus. Aunque nuestros amigos no lo sepan el planeta en cuestión, M2, es gobernado por el mismo individuo que acabó con Doll-Tacky y recibió por parte del Dr. Mu la orden de acabar con Gokuh y compañía: Ryldo. Sin duda se trata de una emboscada pero...entonces...solo hay una explicación posible: Giru es un traidor que les ha llevado de cabeza a la boca del lobo. (lo sentimos por todos aquellos jovencitos inocentes que adquirieron el peluche de Giru, disponible en librerías especializadas, pero les recomendamos que lo metan en el retrete y tiren de la cadena). El traidor Giru con ayuda de los mutantes mecánicos denominados Negi, Nas, Bis y Ribet consiguen reducir fácilmente a Gokuh y a Trunks que son inmediatamente encarcelados. De este modo, Pan queda sola e indefensa en un mundo tan frío y mecánico como sus propios habitantes.

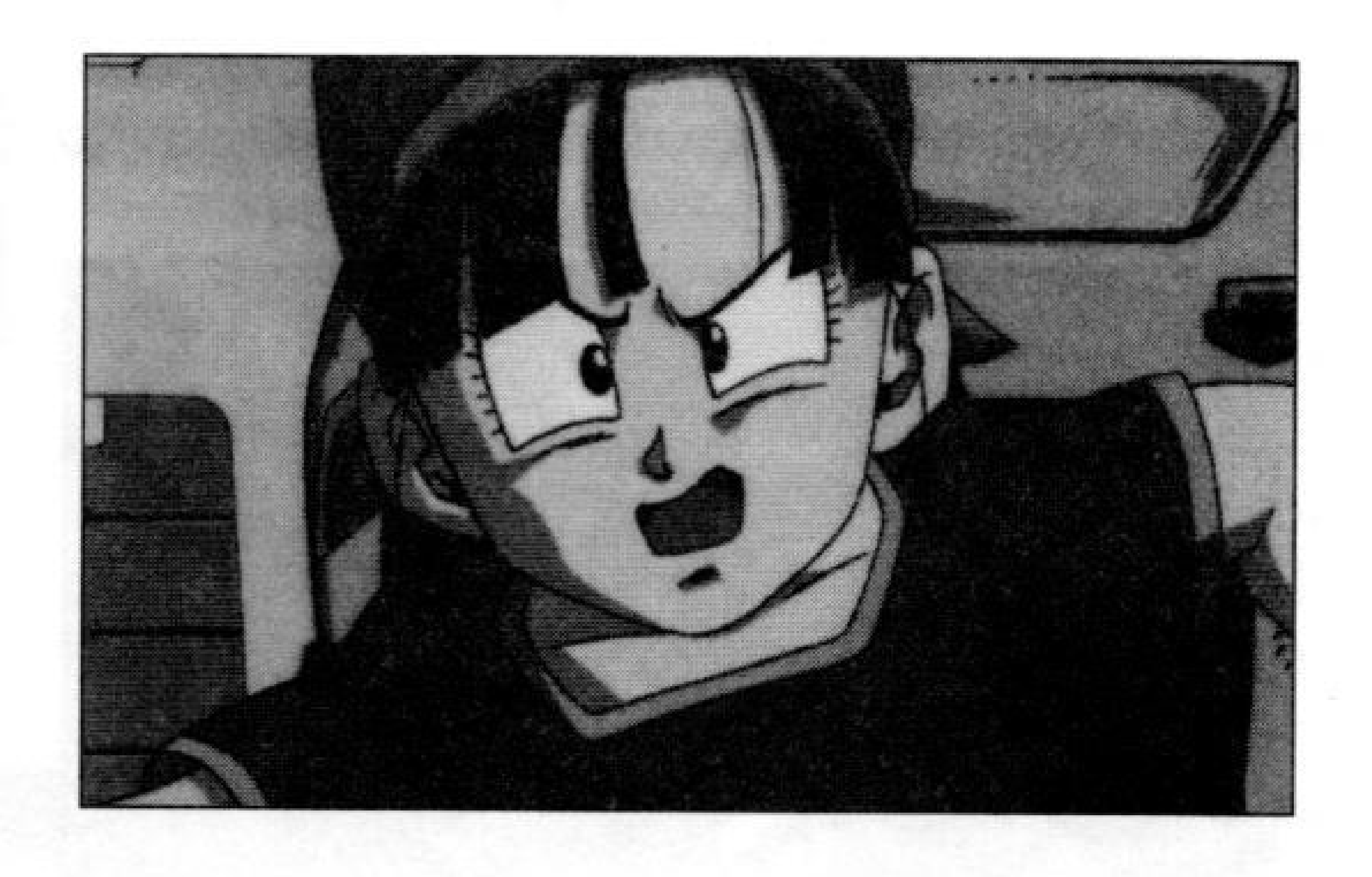
EPISODIO 17 Pan ni omakese! Gokuh Kyushutsu Sakusen (¡Pan no se rinde! Gokuh debe ser liberado)

Nuestro traidor amigo Giru es condecorado por Ryldo con la medalla al valor, ante una multitud enfervorecida de compañeros Girus (que forman la clase trabajadora de M2). Ryldo descubre el inmenso poder de Son Gokuh, gracias a las grabaciones realizadas por Giru-traidor durante el viaje y queda aterrorizado ante la magnitud de este. Ryldo y su superior el Dr. Mu pretenden utilizar el poder de los saiyans así como las dragon balls, para dar forma a un misterioso y siniestro plan. (no creemos que se trate de viajar a todos los rincones del universo y alimentar y dar cobijo a pobres e inválidos).

Pero mientras tanto ¿que ocurre con Pan?, pues bien nuestra saiyan favorita (y la única junto con Bra) se ha hecho con un exo-esqueleto de robot que utiliza a modo de disfraz. De este modo puede moverse a lo largo de la base enemiga en busca de su abuelo y Trunks sin miedo a ser descubierta. Pero mientras todos los robots desfilan matemáticamente cumpliendo sus funciones correspondientes, Pan se mueve anárquicamente entre ellos. Al observar esto la toman por un robot averiado y es enviada al basurero. Allí encuentra a unos robots estropeados que la ponen al día sobre la historia del planeta M2. En este mundo, hace mucho, mucho tiempo vivió una raza de seres inteligentes que gozaban de una avanzada civilización. Sin embargo, el Dr. Mu hizo acto de presencia con su diabólico sueño: convertir el planeta M2 en una planeta-máquina. De esta manera, construyó un ejercito de robots que borraron de la faz del planeta cualquier rastro de ser viviente. Pero antes de que el maltrecho robot pueda acabar la historia se activa el sistema de desguace que amenaza con reciclar todos los androides, Pan incluida. Pero la nieta de Gokuh no tiene ningún problema para liberarse y finalmente logra escapar... sólo para enfrentarse con un poderoso mutante mecánico capaz de hacerse intangible. Aunque en principio el rival es incomodo, acaba destruyéndolo sin problemas enfurecida por la traición de Giru. Tras este último obstáculo Pan descubre por fin el lugar donde están encerrados sus amigos pero antes de que pueda mover un solo dedo es noqueada. Gokuh, que estaba siendo analizado, observa como golpean a su nieta y estalla de furia, liberándose asimismo y a Trunks. A pesar de que ahora sean libres no lo tendrán fácil para recuperar las bolas y escapar de esta fortaleza repleta de enemigos.

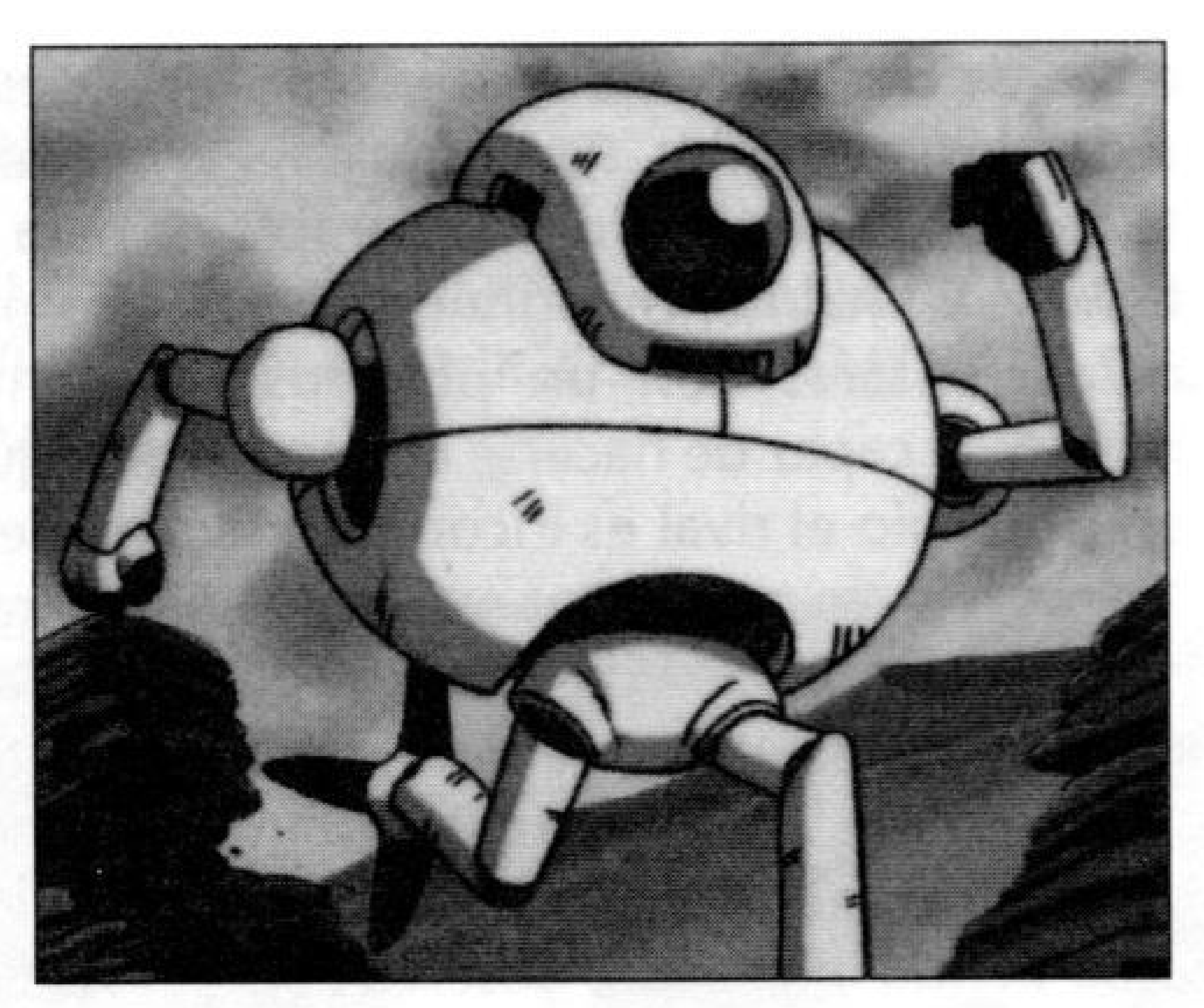






EPISODIO 18 Data ni yanaize!! Gokuh no kyo honki (¡¡No hay datos!! La liberación del inocente Gokuh)

Gokuh se encuentra cara a cara con los mutantes mecánicos supervivientes, a la vez que ordena a Trunks que lleve a la inconsciente Pan a un lugar seguro, su propia nave, el Tako. El primer escarceo entre Gokuh y los tres enemigos acaba con el primero por los suelos y es que sus rivales además de poseer al poder de hacerse intangibles de sus rivales se une un arsenal de armas ultramodernas que van haciendo mella en un Gokuh incapaz de alcanzarles. Gokuh acaba por hartarse de los tres y arrasa la habitación por completo alcanzándoles de lleno. Toda la acción es observada a través de una pantalla de video por el gobernante Ryldo y su



nuevo consejero: el rastrero Giru. Pero el combate aún no ha terminado, ya que los tres androides consiguen incorporarse y se unen para formar un super androide llamado Mega Cannon Sigma. Esta nueva forma es capaz de rivalizar en fuerza y velocidad con Gokuh o eso parecía, porque a la mínima que el saiyan se toma la pelea en serio destruye a su enemigo

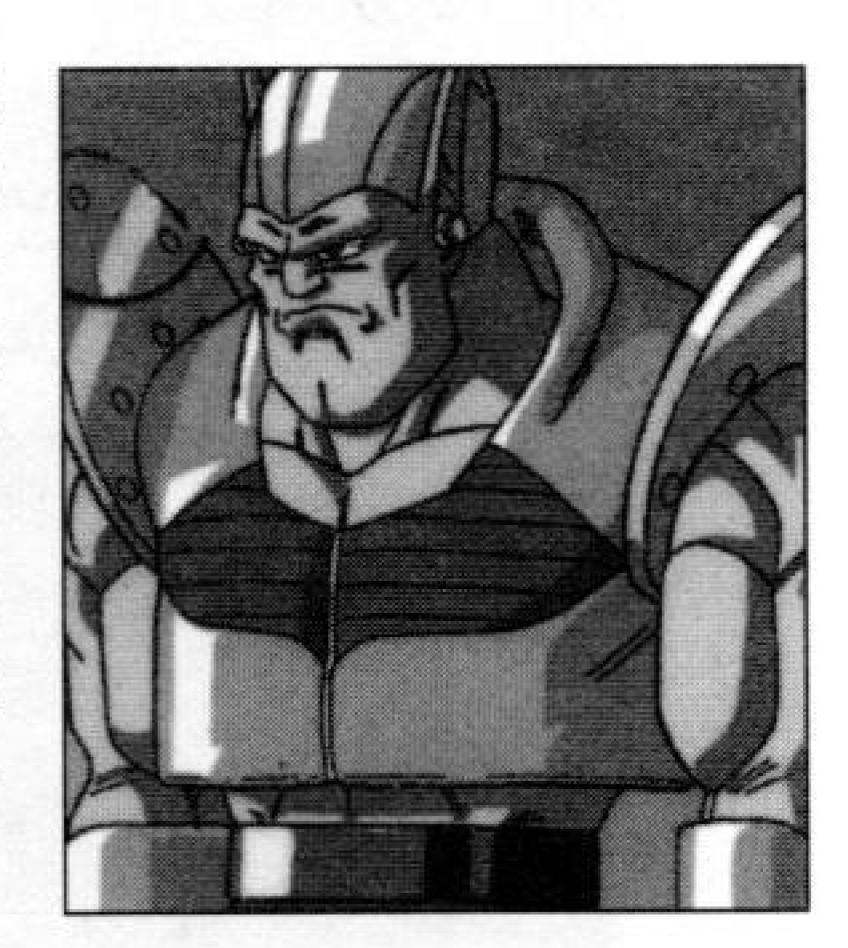


con un Kame hame ha. Ryldo enfurece de mala manera y muestra parte del poder que es capaz de desarrollar...un magnífico poder capaz de plantar cara a nuestros amigos (este sí, por favor...este sí).

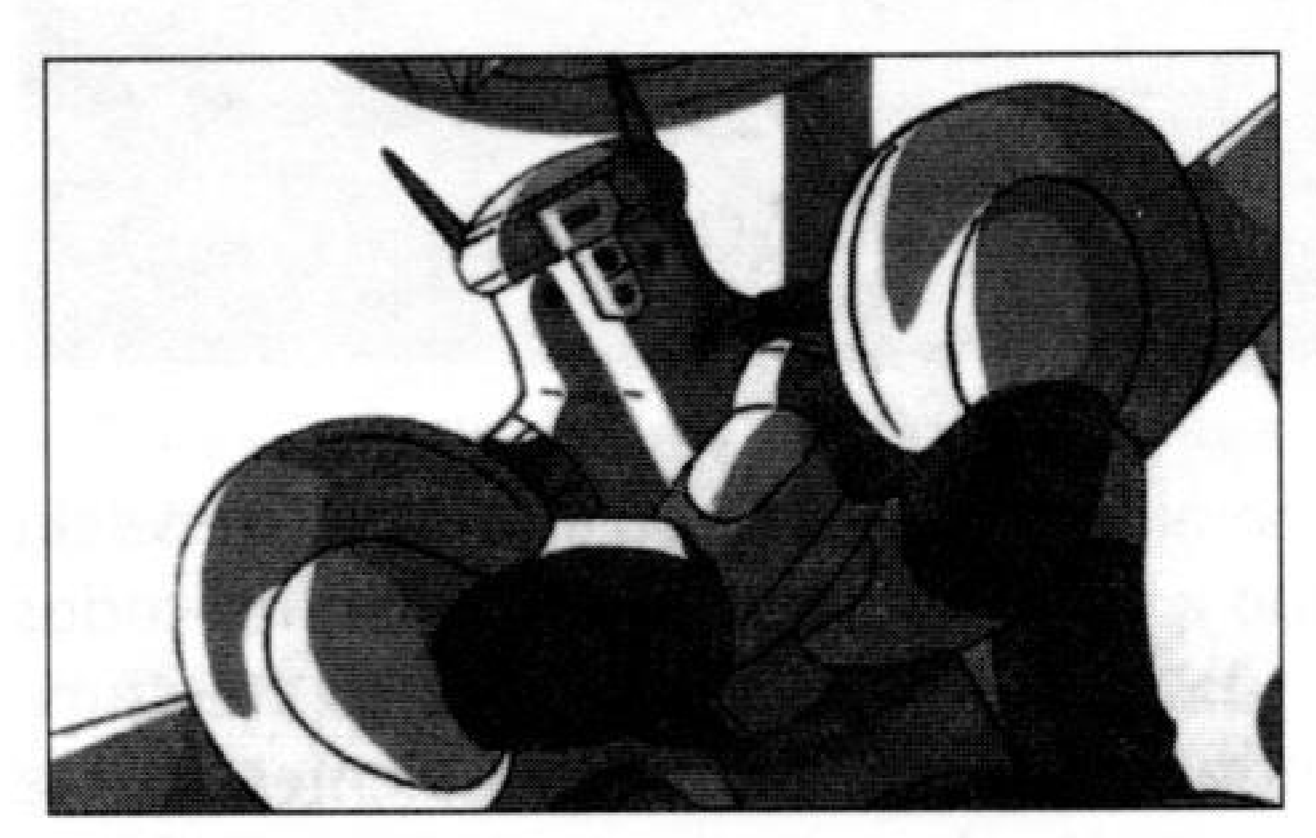
¿Recuperarán nuestros amigos las tres bolas que les han costado casi veinte episodios de conseguir?, ¿veremos finalmente a Pan convertida en super saiyan para hacer frente a Ryldo?, ¿cual es el origen del Dr Mu?, ¿cual es el propósito de su existencia?, ¿se oculta algún rostro conocido tras sus gafas?, ¿quizás sea... ¡¡¡Prosinecki!!!?, ¿porque nos vemos obligados a terminar con estas estúpidas preguntas?, ¿conseguirá ver William el barco?

JAY & SILENT BOB

PERSONAJES

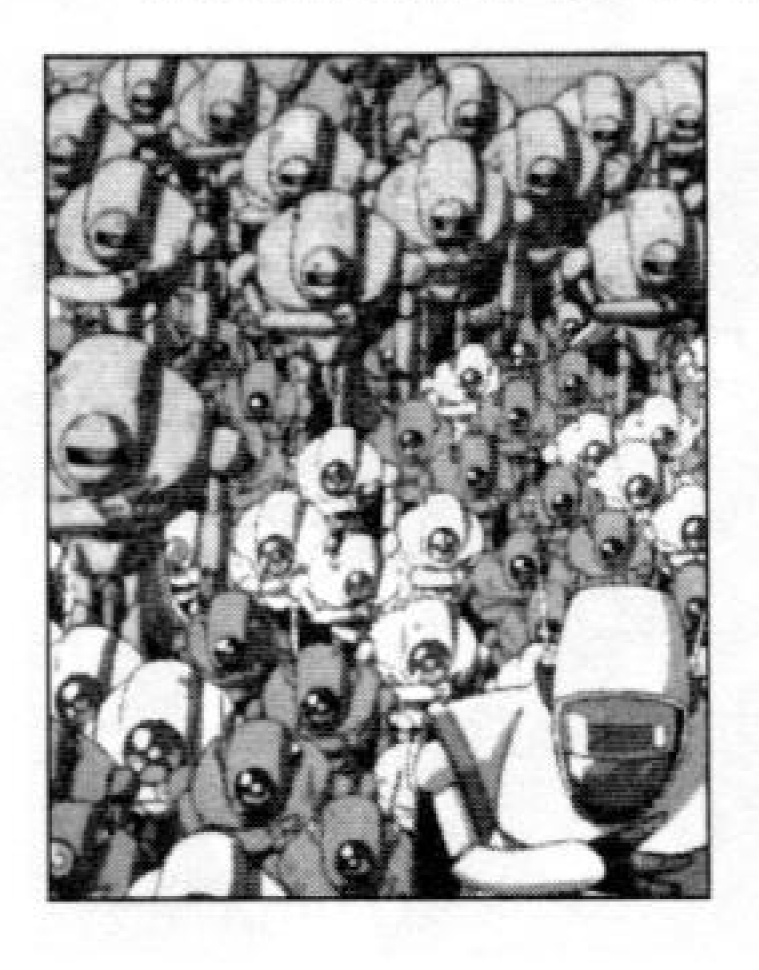


RYLDO: Es otro de los mutantes que está a las ordenes del Dr. Mu, trazando oscuros planes desde la sombra. Cuando la Mega Cannon Sigma fracasa en su misión Ryldo decide pasar a la acción y enfrentarse directamente a Gokuh.



NEGI, NAS, BIS Y RIBET: Estos son los mutantes mecánicos más poderosos del planeta M2, con el permiso de Ryldo, y son los primeros enemigos en enfrentarse a Gokuh y compañía en el planeta máquina. Como arma secreta pueden unirse para formar la Mega Cannon Sigma, una terrible combinación de ataque.

MUTANTES MECÁNICOS: Son los "habitantes" del mundo mecánico M2 y reciben el mismo nombre que el planeta. Están construidos por el Dr. Mu y hay diferentes rangos para estos androides, existiendo los trabajadores como Giru, los guardias y los científicos.

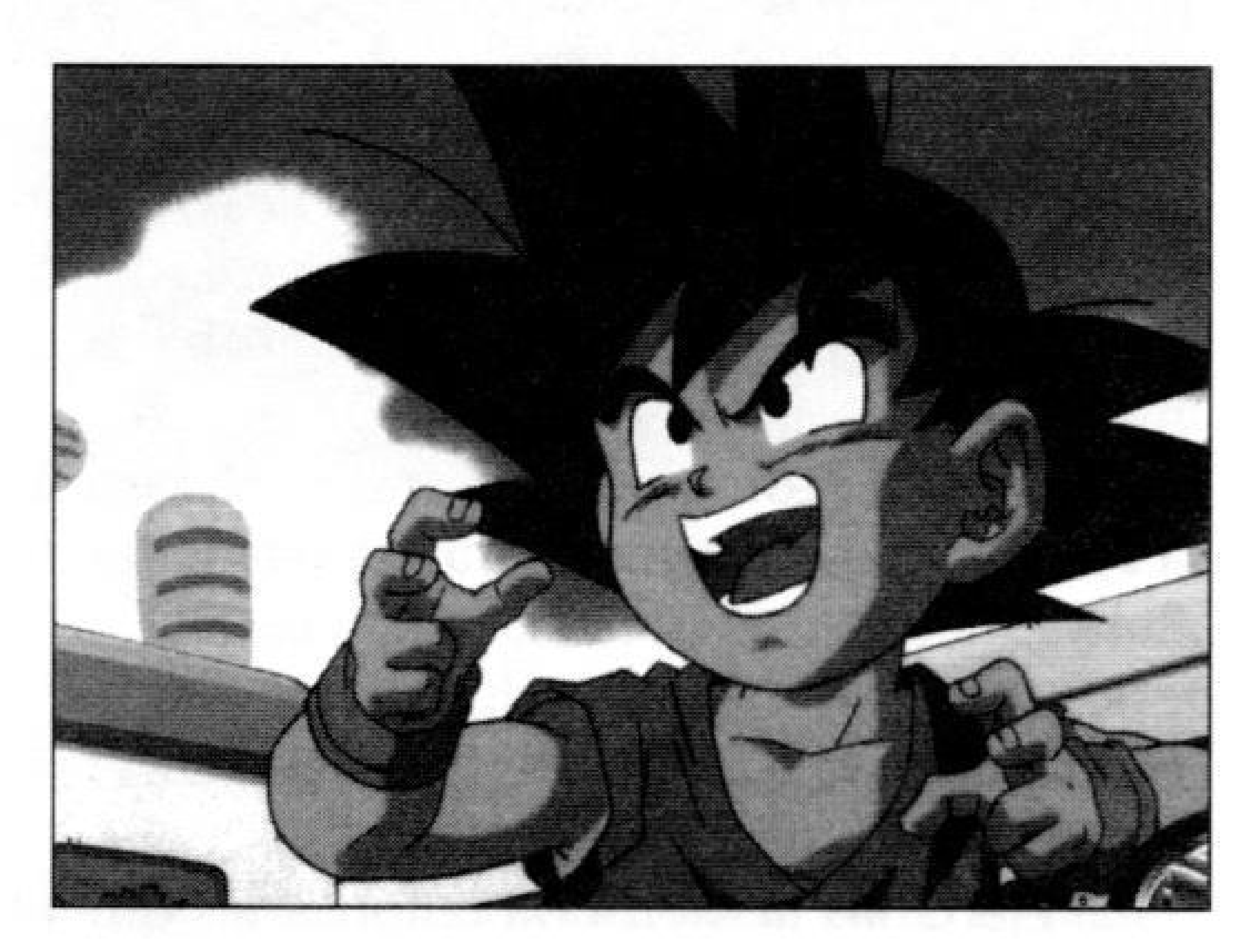


CUANDO EL FUTURO NOS ALCANCE

En la primera página de Kame os hemos ofrecido un aperitivo de lo que va a ser el futuro de Dragon Ball GT. Ahora, ha llegado el momen-

to de ampliaros esta información y contaros las noticias más frescas y sorprendentes que están a punto de aparecer en esta serie de televisión. De esta manera, y siguiendo el ejemplo de algunas revistas japonesas, vamos a poneros los dientes largos presentando una serie de flashes que tocarán diferentes (y futuros) acontecimientos.

FLASH 1: EL RIVAL MÁS FUERTE

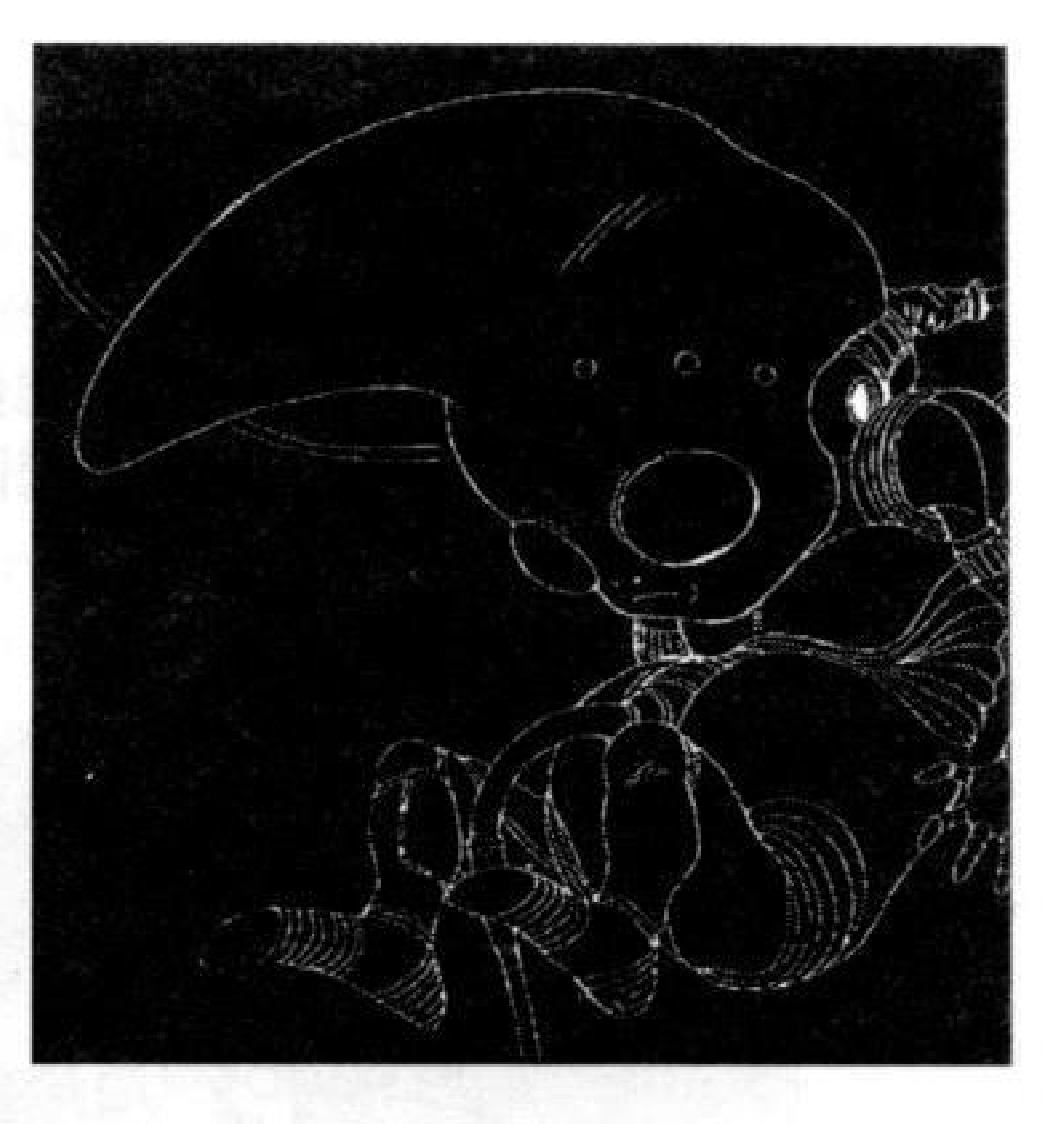


Durante sus aventuras espaciales y terráqueas, Gokuh y compañía había tenido la oportunidad de enfrentarse a enemigos tan malvados y poderosos como Freeza, los androides, Cell, Boo... pero ahora se aproxima un nuevo personaje que vendrá dispuesto a rivalizar con el máximo de poder de los saiyan y a dejar pequeños a sus antiguos enemigos.

Pero debemos advertiros que este poderoso enemigo no lo encontraremos en el espacio... si no en nuestro mundo. Efectivamente, los próximos episodios de Dragon Ball GT tendrán como escenario a nuestra maltrecha Tierra, debido a que los acontecimientos llevarán a nuestros protagonistas de vuelta a su planeta de origen.

FLASH 2: BABY, UN NUEVO ENEMIGO...

El dibujo que acompaña a este flash es una imagen del nuevo, y principal, enemigo de Gokuh y compañía. Responde al nombre de Baby y ha sido, al parecer, "construido" por el Dr. Mu. Además de ser el responsable de todos los obstáculos que han tenido que superar nuestros héroes, Baby a pesar de su inofensivo aspecto se revelará como el mutante más fuerte al que se enfrentarán los saiyans cuando este personaje llegue a la Tierra.



Otros datos que disponemos nos dicen que se trata de una entidad biomecánica y que es el último superviviente de una raza aniquilada años ha y que todo el mundo conoce. Bastantes enigmas para un nuevo enemigo, quién o qué es próximamente será revelado.

FLASH 3: ...Y VEGETA, UN VIEJO CONOCIDO

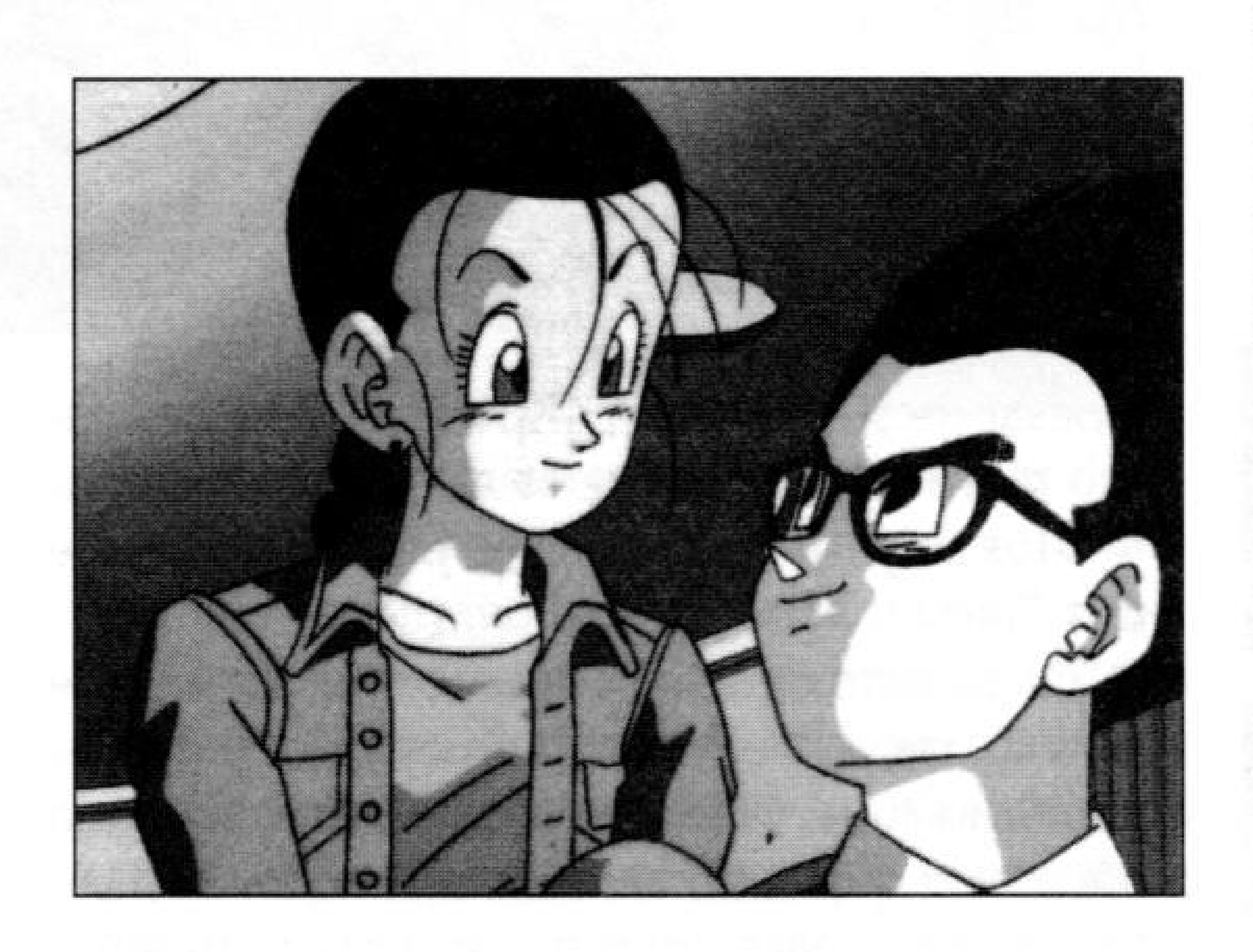
En su estancia en la Tierra Baby tiene como principal contendiente al orgulloso y malhumorado Vegeta. Durante una batalla, Vegeta sube su nivel para adquirir más fuerza de combate y adquiere una super transformación que supera el poder conseguido por Gokuh en el nivel de super saiyan 3. Sin embargo, anuncian que esta nueva transformación será conseguida con la ayuda de otro ser (!) y que este nuevo cambio hará que el Príncipe de los saiyans sea conocido como Vegeta Baby (!!). Está muy bien que suba de nivel y sea más fuerte... pero, ¿porqué se llama Baby? Lo descubriremos muy pronto, ya que esto sucede en los episodios televisivos de finales de Septiembre. Os mantendremos puntualmente informados.



¡Un momento!, también debemos anunciaros que Vegeta se afeita el horroroso bigote

que llevaba. Sin lugar a dudas una buena noticia para todos los fans.

FLASH 4 ¡¡LOS SERES HUMANOS SE CONVIERTEN EN ENEMIGOS!!: LA AMENAZA DEL PARÁSITO



Después de semanas de aventuras espaciales, Gokuh, Pan y Trunks vuelven a la Tierra... sólo para encontrar que sus camaradas se han convertido ahora en enemigos. De alguna manera, Baby conseguirá poseer sus cuerpos y los controlará para llevar a cabo un terrible plan.

Gohan, Goten, Trunks, Bulma y el resto de sus amigos (así como toda la raza humana) se han convertido en servidores de Baby. De todas formas, a pesar de que sus cuerpos están controlados no sucede lo mismo con sus mentes, que no han sufrido ninguna clase de esclavización. Aunque... ¿podrá esto impedir que luchen contra Gokuh? Los únicos aliados que han sobrevivido a esta "posesión" son Pan, Gokuh, Mr. Boo y Mr. Satan, ¡infatigable al desaliento como siempre!

FLASH 5 SI EL DR. MU TAMBIÉN ES UN ROBOT, ¿QUIÉN LO HA CONSTRUIDO?

Hasta ahora nos habían hecho creer que los mutantes mecánicos estaban creados y cons-



truidos por el misterioso científico Dr. Mu. Pero en realidad este personaje también es un robot mutante que ha sido creado por Baby. ¿Como es posible esto?, ¿cual es el origen secreto del Dr. Mu?, ¿como pudo después reconstruir a Baby?, ¿que objetivos ha trazado la mente de Baby?

FLASH 6 EL MISTERIO DE LOS TSUFUR

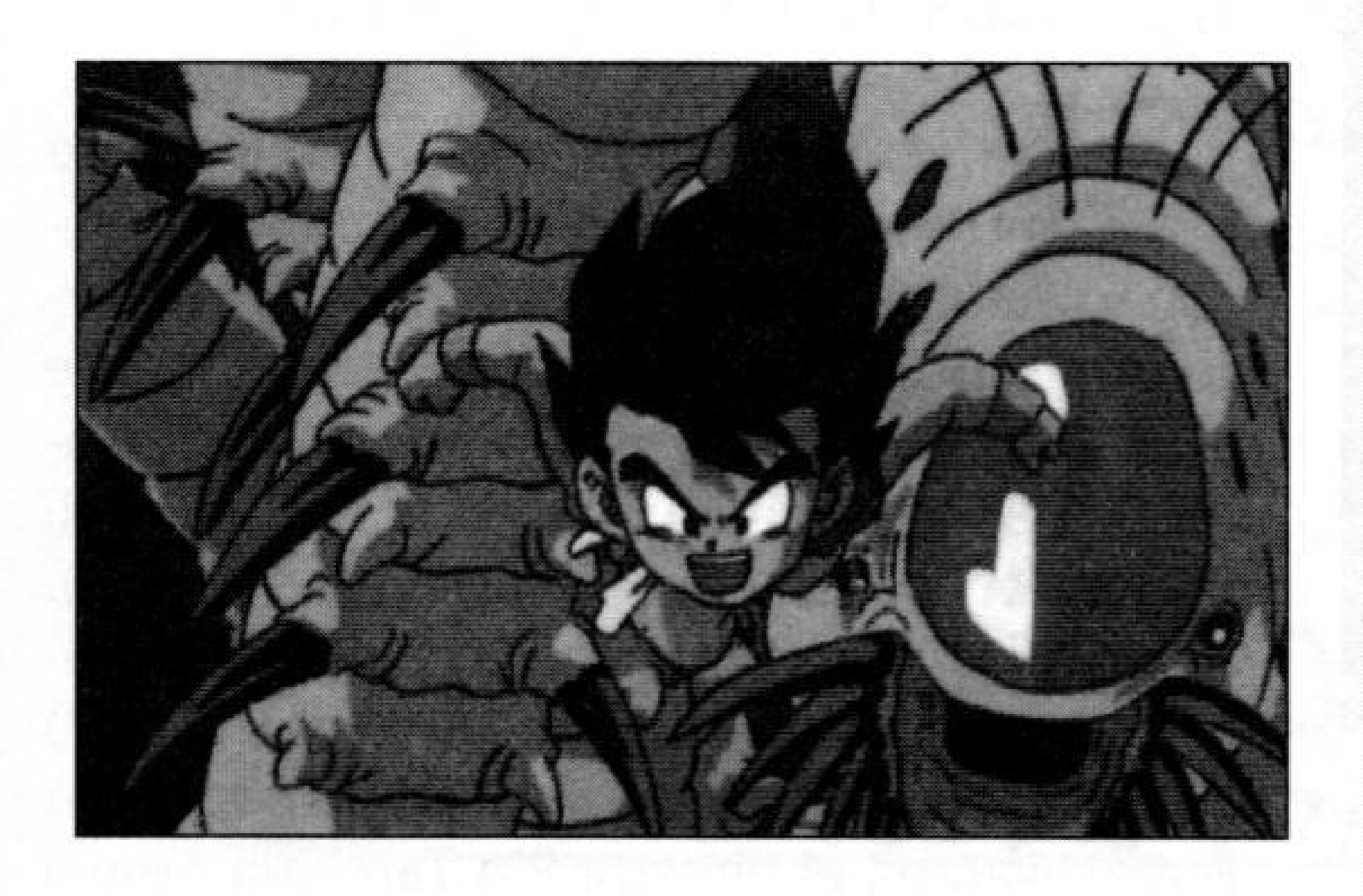
Si ejercitáis la memoria recordaréis que el mundo originario de los saiyans era el planeta Vegeta, ¿vale?, y que muchos años antes de ser destruido por el tirano Freeza este planeta albergaba dos razas claramente diferenciadas: los saiyans y los tsufurs (estos últimos componían el 80% de la población de Vegeta). La primera de ellas era una raza de orgullosos y fieros guerreros que antes de lanzarse a la conquista de otros mundos aniquilaron por completo a sus compañeros de planeta. Esta raza que fue exterminada por los saiyans llegaron a desarrollar una civilización de alta tecnología, gracias a que en su mayor parte los tsufur eran científicos y vivían por y para la ciencia. Entre otros logros, a ellos se les debe la invención del scouter.

Pero, ¡ay!, llegó el día en que los saiyans arruinaron la civilización tsufur y eliminaron a la mayor parte de su población. Desde aquel

día la raza de los científicos juró venganza y un odio eterno hacia los saiyans, al menos hasta que fueron exterminados por completo en una última y decisiva batalla.

Sin embargo, y a pesar de que se creían desaparecidos, Gokuh y compañía tuvieron la oportunidad de enfrentarse a un tsufur superviviente y desbaratar sus planes de venganza (como se pudo ver en los dos OVA's de Dragon Ball Z Gaiden: Operación exterminar a los saiyans) En principio se creía que este era el último superviviente de los tsufur. Entonces... ¿qué relación hay entre el planeta M2 y su plan de dominio con la extinguida raza tsufur? ¡¡Estad atentos al próximo Kame!!

NOMBRES, NOMBRES...



En los últimos Kame´s habréis comprobado como algunos de los nombres ha cambiado de un número a otro. Pues bien, esto es debido a que a veces resulta una auténtica adivinanza transcribir los nombres desde el katakana y sólo cuando aparecen en Romanji (vamos, en cristiano) podemos comprobar cual es su verdadero nombre. Aún así ni esto funciona ya que a veces los propios japoneses no se aclaran; pro ejemplo, el nombre de Giru lo hemos visto escrito como Giru, Gil o Gill, aunque nosotros hemos decidido dejar el de Giru. Para evitar cualquier confusión próximamente publicaremos una lista no-oficial pero que nosotros seguiremos escrupulosamente hasta el fin de los días, ¿OK?

Por cierto, el Dr. Mu (antes Myu) se pronuncia Dr. Miu, ya que se trata de la primera sílaba de la palabra inglesa Mutant (que se pronuncia Miutant).

MERCHANDISING

Si sois coleccionistas de tarjetas estáis de enhorabuena, dos nuevas colecciones dedicadas a Dragon Ball GT han aparecido recientemente en el mercado. Una de ellas es la nueva Carddass de Bandai y la otra es una Trading Collection de Amada... pero como esta última compañía pertenece a Bandai, pues todo queda en casa.

BANDAI CARDDASS PARTE 27

Esta nueva parte abarca los episodios de la lucha contra Doll-Tacky y las aventuras en el planeta M2. Nuevos Gokuh´s, Pan´s y Trunks a los largo de 42 tarjetas: seis de ellas "especiales" y alguna de estas oculta en el reverso otra tarjeta. Disponible en tu librería habitual.

DRAGON BALL GT TRADING COLLECTION

Tras la Trading Collection de DBZ aparece esta dedica por completo a la saga de GT. Son en total 101 tarjetas repartidas entre 90 normales y 12 laser cards. Esta colección la podréis encontrar en sobres que incluyen 12 tarjetas, de las cuales una de ellas es laser card.





X-1999: LA PELÍCULA

Llegó el día 3 de Agosto a las pantallas niponas el esperado film que adapta una de las más famosas obras de CLAMP, X-1999. Pero antes de entrar directamente con la película, descubramos los orígenes de la obra que catapultó al estudio CLAMP a la fama.



Fue el 21 de Noviembre de 1993 cuando se inició un pequeño proyecto en forma de videoclip sobre la puesta en escena de X en anime. Sony junto con Animate Film y una de las casas de animación más prolíficas, Mad House, produjo un video de 25 minutos de duración (de los cuales veinte serían dedicados a una exposición de dibujos realizados por Mokona Apapa y los cinco restantes son completados con un espectacular video-clip de animación). El video se tituló X2 (Double X).

Una pequeña anécdota a destacar es la realización del video, fruto de la amistad entre el joven estudio de chicas y el grupo de música trash conocido como X Japan, de esta manera se publicitarían cada uno de ellos dentro de los círculos que más les interesaban.

El director del video-clip, al igual que ahora el del film, es el veterano Rin Taro, que viene avalado por algunas de sus grandes obras: Captain Herlock, Genmataisen o Alita entre otras producciones de anime. Este sería el principio de una idea que ha madurado durante muchos años para convertirse en un producto de gran calidad.

TRES AÑOS DESPUÉS...

Y llegamos a la fecha esperada, verano de 1996. Anunciada de antemano por los que serían su actual equipo creador todo siguió el curso que tenía fijado, colaborando finalmente el director Rin Taro y el diseñador de personajes y director de animación Nobuteru Yuki (Record of Lodoss War y Tenku no Escaflowne). Además hay que contar con la presencia de Takeshi Mamiya y Nanase Ohkawa (de CLAMP) adaptando la historia original del manga y con Mami Watase, el director Rin Taro y la propia Ohkawa realizando el guión de la película.

Para la animación se volvió a contar con la prestigiosa Mad House, a la vez que se buscaba la colaboración de nuestra querida Toei Animation. De esta manera colaborarían dos entidades del anime totalmente consagradas a la vez que se aseguraba la calidad del producto. El último detalle que falta, y que sin duda es un punto importante debido a que ayudó en su nacimiento, es la canción del film, realizada nuevamente por el grupo X Japan: el mismo grupo que anteriormente había aportado su música para el video-clip.



Sin duda, con todo este despliegue de grandes e ilustres nombres que hemos reseñado en tan pocas líneas la película

de X puede convertirse en uno de los grandes acontecimientos de 1996. Ahora, el único obstáculo a superar será el comprobar si se ha conseguido condensar la historia original en un solo largometraje; un problema muy habitual y que ha aparecido en las mejores familias (como ya sucediera en Akira, por ejemplo). La última palabra siempre está en vuestras manos, otakus, de momento aquí os servimos lo que (esperamos) podáis visionar algún día de estos.



SE ALZA EL TELÓN...

Al igual que en el manga, la escena se traslada al futuro, en un Tokyo que espera el inminente cambio de siglo (AD 1999).

Tras perder a su madre, el protagonista de nuestra historia, Kamui, vuelve a Tokyo después de seis años ausente de la gran urbe... Y es aquí donde comienza la historia.

Kamui, dotado de poderes psíquicos, es una pieza importante para decidir el destino de la humanidad, si se convierte en Ten no Ryu (el dragón del cielo) podrá salvar a la Tierra, pero si por el contrario se convirtiera en Chi no Ryu (el dragón de Tierra) destruiría el mundo sin pensarselo dos veces. El futuro de nuestro planeta depende totalmente de él. Pero en torno a Kamui ha dos organizaciones llamadas Ten no Ryu y Chi no Ryu, cuyos componentes poseen una superpoderosa fuerza psíquica y que buscan despertar a su respectivo dragón.

¡¡La lucha será intensa!!, encontrándose Kamui en medio de la batalla y debatiéndose entre el bien y el mal, pero... ¿cual es en realidad la mejor opción a escoger por Kamui?

MANUEL GUERRERO

PERSONAJES

KAMUI SHIROU: Es la pieza clave del destino que sufrirá la humanidad, todo dependerá de su decisión. Bajo su mal genio se esconde un corazón amable y su mayor interés en la vida es proteger a sus amigos.

HINOTO: Es la mejor Yumeni (persona capaz de discernir el futuro a través de los sueños) de todo el Japón. Con sus habilidades ayuda a los políticos japoneses, a la vez que intenta invocar al Ten no Ryu para salvar a la Tierra.



KOTORI MONOU: Es amiga de Kamui desde su más tierna infancia. Aunque ella no lo sabe tiene los poderes de una Yumeni. En sus sueños ha visto repetidas veces el momento de su muerte.

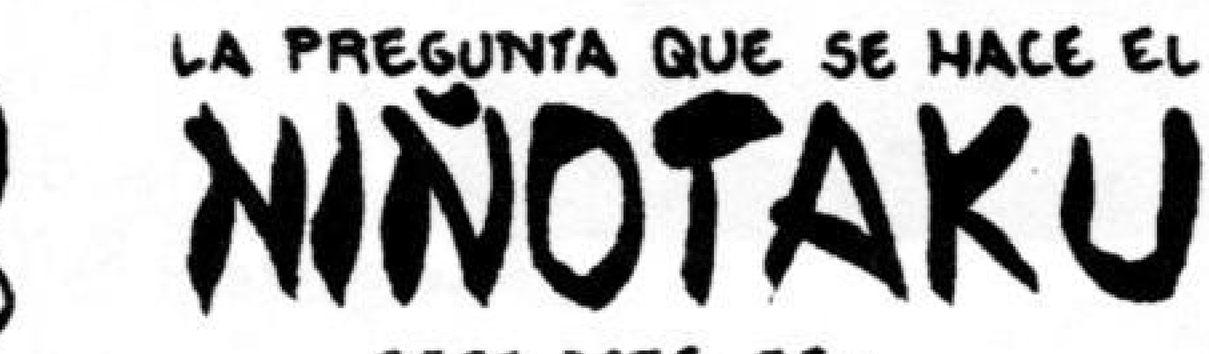


NIÑOTAKU

UN AMIGO ES ALGUIEN QUE TE CONOCE Y A PESAR DE ESO TE QUIERE. BONITA FRASE, ¿VERDAD? EVIDENTEMENTE NO ES MIA (ES DEMASIADO BUENA, ¡SIGH!) TE ESTARÁS PREGUNTANDO, ESTIMADO LECTOR, A QUE VIENE TODO ESTO. PUES... ¿EH?... ¿CÓMO?... ¿QUE NO TE LO ESTABAS PREGUNTANDO?... ¿QUE TE IMPORTA UN BLEDO? ¿QUE TE LEES ÉSTO PORQUE HAS PAGADO UNA PASTA GANSA POR LA REVISTA Y LA QUIERES AMORTIZAR? ¡MPF! PUES BUENO...

COMPRA B³ PO FAVÓ

LA PREGUNTA QUE SE HACE EL



ESTE MES ES:

¿Y SI MI MEJOR AMIGO FUESE...

















PUES SÍ, LOS DE LA ASOCIACIÓN ANTI-SEIYA CONTINÚAN PASÁNDOME CHEQUES Y... ¡ESTÁ BIEN! ¡LO CONFIESO! ¡YO SOY EL PRESIDENTE DE LA ASOCIACIÓN! ¡¿VALE?! PUES YASTÁ...





...SHIN-CHAN?
¡ES LA ÚNICA MANERA DE IMPEDIR QUE ME HUMILLE!
...
TIRO AL BLANCO...
...
?
¿QUÉ LEERÁ UN NIÑO TAN CAPULLO?
BUY B³ PLIS
AH, CLARO...
JAPANMANÍA
¡¿QUÉSESO?!
¡TRANQUILA! ¡YA LA TIRO! ¡SÓLO ME ESTABA BURLANDO!
ME REFERÍA A ESTO...
¡AH! ES QUE... DOY CLASES DE IDIOMAS A LOS LECTORES...
COMPREZ B³ SILVUPLÉ
PUES COMO VUELVAS A HACERLO I KILL YOU, COMPRENEZ VOUS?
MAOMENO...
Y NO TE OLVIDES DEL CHISTE DE DRAGONBALL, QUE SI NO LO PONES BAJA LA AUDIENCIA...
SUSÓRDENES...
¡NEGRERA!
...BOO?
LO MALO NO ES QUE TE CONVIERTA EN COMIDA Y SE TE ZAMPE...
ÑAM ÑAM
...LO MALO ES QUE LUEGO ACABAS HECHO MIERDA...
¡HOYO!
¡TATE QUIETA, NIÑA!



ANIME

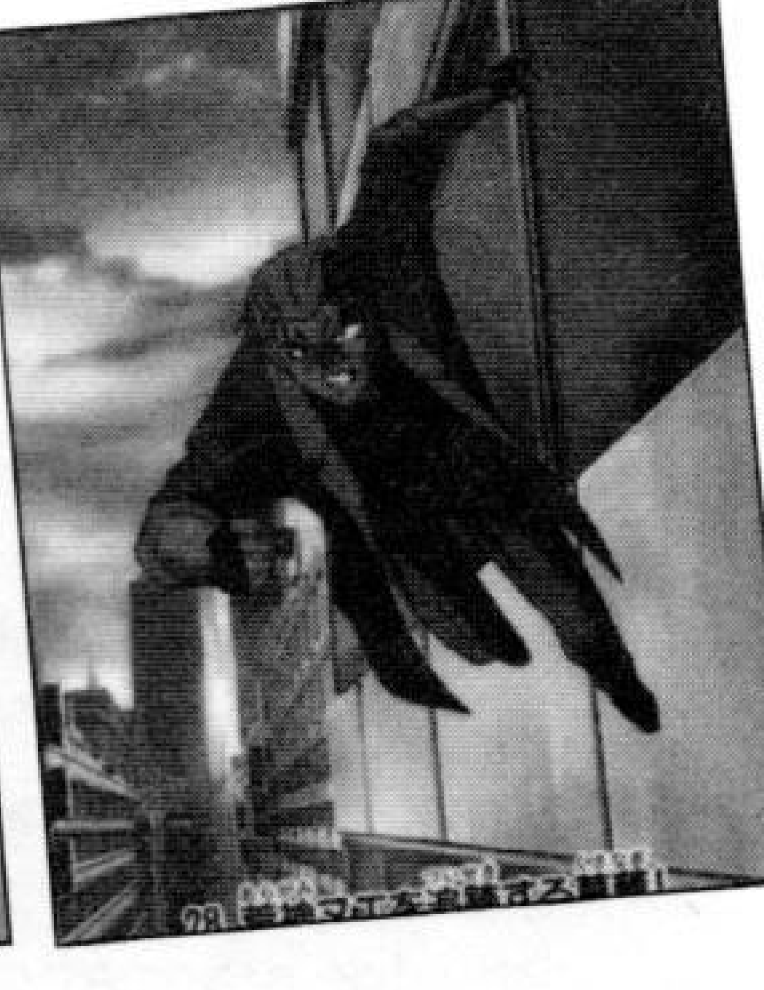
BLUE SEED 2

Vuelve a la escena de nuevo y con más fuerza que nunca una de las series que, junto a su ya consagrada 3x3 Eyes, ha dado más fama a Yuzo Takada. Con esta nueva oportunidad, la popular productora Star Child (que en la actualidad se encarga de lanzar al mercado títulos tan interesantes como Kageki Shadow Skill o Kidô Senshi Gundam 08 MS Team) tratará de ofrecer a todos los otakus lo que hace dos años no se pudo llevar a cabo debido a cambios de última hora, que no es otra cosa que una serie de OVA´s. En total dicha serie estará constituida por tres episodios (la mitad de los planeados en un primer momento, allá por el año 1993), que comenzaron a ver la luz a mediados del pasado mes de julio - más concretamente el 24 de ese mes -con su primera entrega-, y que repetirán puntual visita a las tiendas japonesas a mediados del mes anterior y del que viene. Además de esto, las novedades en lo concerniente a esta serie se completarán con la aparición de CD singles correspondientes a los nuevos openings y endings (Eternal Truth y Second Kiss respectivamente, y que no están cantados, sorprendentemente, por Megumi Hayashibara) acompañados de dos videos especiales titulados Blue Seed Version 1.5, en los que se podrá encontrar una especie de resumen narrado de la serie de TV emitida entre el 5 de Octubre de 1994 y el 29 de Marzo del pasado año junto a dos Bonus Track consistentes en un Omake Theater de la canción Dancing Little Love y en un Digest -una pequeña guía- de Blue Seed 2.









En este primer episodio, titulado Operation Mitama phase-1, la acción se situará dos años después de lo acontecido al final de la serie de TV, en la que el conflicto con los Aragami pareció ser resuelto. Tras esta resolución la ciudad de Tokyo recobró la normalidad, aunque para nuestros protagonistas esto nunca fue definitivo. Una vez pasados esos acontecimientos, los dos principales personajes (Mamoru y Momiji) no han parado ni un momento de estudiar la fuerza del clan de los Kushinada con tal de poder utilizarla de la manera más correcta contra una nueva aparición de los Aragami (sí esta se produce). La relación entre ellos es más bien curiosa ya que mientras Momiji está enamorada de Mamoru, éste la trata como a una niña y hace que crezca la preocupación en su interior. Si a esto le unimos el comprometido encuentro entre el chico y una bella muchacha llamada Valencia (que acabará por enrolarse en el TAC) nos encontramos con que el problema está servido. Aunque esta no será su verdadera preocupación, porque poco tiempo después los Aragami vuelven a aparecer atacando en primer lugar el Centro de Control Terrestre -TAC- . Otra vez la acción y la intriga serán la atracción de esta nueva entrega en las aventuras de Momiji & co.

ESTEBAN CANALEJO

CONCURSOS

¡DIBUJA TU PROPIA FUSIÓN!

Pese a que estaba previsto ofrecer en el número 12 de Kame a los ganadores de ¡Elige tu propia fusión!, lo cierto es que la avalancha de nuevos (y buenos) dibujos, fuera de plazo, representando a las más increíbles fusiones ha hecho que nos decidamos por retrasar un mes el resultado del concurso.

Pues nada, un poco de flexibilidad y en el próximo número se darán a conocer a los ganadores de entre los más de 400 dibujos que nos habéis enviado. Hasta entonces un poco de paciencia y gracias a todos por la desbordante colaboración en el concurso.

MÁS CONCURSOS Y GANADORES

¿Recordáis el concurso de los CD's? Lo prometido es deuda y aquí están los cinco ganadores. Antes de pasar a publicar el listado os comentaremos que las respuestas a la cutre-encuesta de "Conocí la revista Kame a través de..." se han repartido entre dos grandes grupos: un amigo/a y una librería especializada. Sin embargo, existe un gran misterio, ¿que os ha hecho suponer que este pseudoconcurso estaba patrocinado por Samurai? Lo de "Conocí..." ha sido ideado y patrocinado íntegramente por Kame. Aunque repasando la página del concurso del número 10 quizás no lo dejamos muy claro...

Bueno, los ganadores son Álex Gil Lafuente de Castelldefels, Barcelona (con el 18 y 1/2 Special de DBZ); Roberto Samper Marti de Valencia (con la BSO de Dragon Ball Z); J. Manuel Leobalde Boquete de Palma de Mallorca, Baleares (con la BSO de Macross Plus); Marta Cascos de Barcelona (con el Journey of the seven balls de DBZ) y Jesús Salvador García de Barcelona (con la BSO de Gundam 0083).

DRAGON BALL HYPER CONCURSO

Debido a que los duendes de la imprenta nos jugaron una mala pasada (en realidad es mentira, ya que la culpa fue nuestra pero siempre va bien sacar estas estúpidas excusas); repito, por culpa de esos simpáticos duendes el concurso que proponíamos no tenía ni pies ni cabeza y es hora de explicarlo.

La idea es esta, próximamente publicaremos una lista de 100 preguntas en torno a Dragon Ball. Serán 100 preguntas que, según los expertos Marc Ventura y Jesús Álvarez, os resultarán extremadamente difíciles de responder. No hemos tratado de realizar un trivial cualquiera, por lo que os recomendamos que os repaséis de arriba a abajo la serie y memoricéis de memoria todos los mangas de Dragon Ball. Preparáos porqué os retamos a responder al concurso de preguntas más difíciles de la historia del manga (bueno, eso creemos). Y si os preguntáis "¿qué?" os lo repetimos: os retamos, y esta vez dos veces.

Próximamente (¡ya!), os informaremos de las bases y la forma de participar y los premios y todo eso. ¡Atentos!





COMENTARIO MANGA

¡ESTÁS ARRESTADO!



You are under arrest, alias ¡Estás arrestado!, según la afortunada traducción de Norma Editorial es la segunda obra de Kosuke Fujishima. Fujishima es conocido en nuestro país gracias a ¡Ah, mi diosa! (serie publicada en el difunto Shonen Mangazine), es uno de los autores preferidos entre el mundo otaku de nuestro país. El principal motivo es el de sus dibujos: pocos autores tienen la gracia y la marcada personalidad de este jovencísimo autor forofo total de coches y motos. Sin embargo, a veces adolece de esa perfección que tiene en el dibujo a la hora de realizar los guiones.. esto es mucho más marcado en sus épocas más tempranas, aunque llega a solventarse creando un digno equilibrio al cabo del tiempo y de seguir trabajando.

¡Estás arrestado! es una auténtica monada y esta es la palabra que le va mejor, puesto que el dibujo es, a pesar de su antigüedad, el clásico Fujishima y la puesta en escena es más que correcta. Las aventuras y desventuras de Miyuki y Natsumi, las protagonistas de la serie, se van desarrollando a través de diferentes capítulos autoconclusivos que, quizás, impiden un mayor desarrollo de la historia y de los personajes. Sin embargo, esto es algo que se va corrigiendo a lo largo de los sucesivos episodios, ganando en fuerza y calidad.

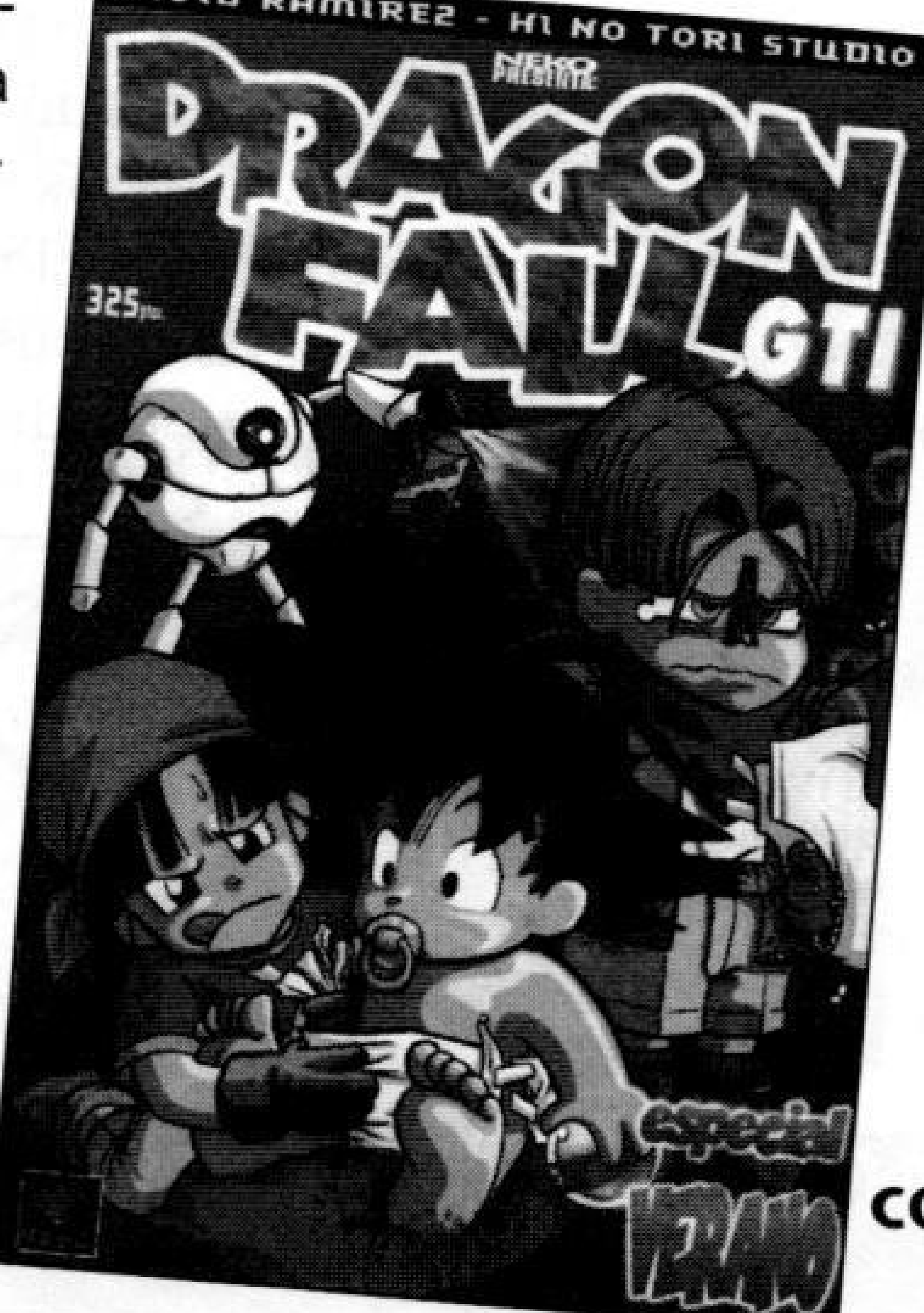
En fin, un manga de lectura recomendada por su encanto y significado en la carrera de nuestro querido Fujishima.

NURIA TEULER

DRAGON FALL GTI (sic)

¡Y pensar que yo fui uno de los que siguieron con más interés y ganas el proceso creativo del que sólo he podido ver el final! David Ramírez es un magnífico autor, de gran calidad, y un guionista insuperable.. Álvaro López ha demostrado con creces su valía y su talento. Lo que es incomprensible es que dos "monstruos" del manga español haya salido lo que haya salido. No diré que es muy malo, pero tampoco puedo decir que es bueno. Dragon Fall GTI es una extraña amalgama de estilos. El dibujo es muy bueno (pese a la ausencia de fondos), completamente equiparable al trabajo realizado por Nacho hasta ahora. Sin embargo, apreciamos en las páginas que los autores DR y AL van aun poco perdidos y no acaban de encajar con esa perfección a las que nos tenían acostumbrados NF y AL. Nada, que las cosas requieren práctica y reparación si no, salen cosas un poco cogidas de los pelos y ligeramente renqueantes.

Algunos gags se han visto no hace mucho y se sabe que, al intentar repetir, las cosas pierden su frescura original, pero hay que reconocer que DF GTI tiene algunos golpes francamente divertidos. Aunque yo, personalmente, como fan y seguidor de DB -si, ¿que pasa?, me gusta Dragon Ball, ¿vale?- y supongo que miles de fans conmigo se habrán sentido enormemente decepcionados y molestos. Y es que hay que tener muy mala pata para crear un gag (?) tan basto y falto de sentido como la supuesta homosexualidad de Trunks y Goten.



Eso si, uno de los mejores detalles de todo el manga es la última ilustración de la Galería de dibujos. David ha dado en el clavo y eso es para ponerlo en camisetas y posters. En fin, que si, que no, que caiga un chaparrón y si mis cálculos son exactos no tardará en caer. ¡Paraguas para todos!

PD: ¡Nacho, vuelveeee!

GILBERTO GIL

LA GUERRA DE LOS FORMATOS

Son los grandes reyes de los formatos del cómic-tebeo-bande dessinee o manga. Los comics-books de treinta y pico de páginas frente a los tomos recopilatorios de manga de doscientas o trescientas páginas. Dos universos bien diferenciados, el de los super-héroes americanos y el de la fantasía a todos los niveles del mundo del manga, pero ¿qué pasaría si tuviéramos un tomo de trescientas páginas de los X-Men?, ¡que gozada para los marvel-zombis!, horas y horas de lectura y disfrute de sus personajes predilectos. ¿Y un manga de treinta y pico de páginas?, pues lo que ya ocurre: nos lo leeríamos en cinco minutos y sanseacabó. Nos quedaríamos con las ganas de más, como siempre. Y es que cada estilo narrativo tiene su propio soporte adecuado al ambiente, a unas normas prefijadas en su país de origen y lo más importante de todo: a las posibilidades económicas y a la respuesta del mercado.



Treinta páginas muy elaboradas de dibujo, con gran cantidad de viñetas, con muchos pies de páginas, textos de apoyo y largos diálogos dejan más que satisfecho a cualquier aficionado a los mutantes, arácnidos o super-hombres. Es una historia densa, que necesita su tiempo para leerla. En cada página suele ocurrir un sinfín de cosas y tenemos mucho que ver. Se tarda en leer sus buenos minutos si el lector quiere disfrutarlo, todo depende de la atención que se quiera prestar. Para leer doscientas páginas en veinte o treinta minutos, se necesita un estilo narrativo completamente distinto. El manga es el único cómic que se puede leer y consumir a tan alta velocidad.



¿Por qué es así el manga y el comic-book americano, no? El mercado y el estilo de vida japoneses han creado unas necesidades muy distintas a las inquietudes (?) americanas. Lectura rápida, ideogramas e imágenes más que texto. El manga se lee a través de simbolismos que son mucho más claros y sugerentes que un párrafo de treinta líneas. Viñetas grandes, diálogo escueto.

Nos enfrentamos a un estilo de historieta completamente distinto de raíz: el cómic como concepto, no como artículo elaborado y masticado para que la sufrida mente del lector tenga que sintetizar solo lo necesario para una básica comprensión. A veces, al leer un manga debemos realizar esfuerzos para memorizar imágenes, nombres o conceptos muy ajenos a nuestro mundo. Podríamos realizar una analogía con la escritura y el lenguaje orientales: ideogramas y un lenguaje literario bastante pobre en comparación con los idiomas describitivos y elaborados de occidente, que cuentan con un amplio vocabulario y enormes recursos narrativos.

Y ahora una curiosa paradoja: una manga editado al estilo occidental y un comic-book presentado en formato manga. Analicémoslo con ejemplos.

En nuestro país hasta hace bien poco la mayoría de mangas se editaban en un formato

muy reducido: de 36 a 64 páginas en el modelo standard comic-book (¡Estás arrestado!, Doraemon, DNA2...). Muy tardíamente se han empezado a publicar tomos completos (Elementalors, El Puño de la Estrella del Norte, Dragon Ball...). El problema es que 36 páginas de imágenes con un texto mínimo se leen en cinco minutos (para desesperación de libreros y dependientes). La gracia y el encanto de un manga residen en la belleza de sus dibujos, en su línea elegante y en el impacto de sus imágenes. Esto se puede disfrutar plenamente cuando nos encontramos ante un tomo, allí la fuerza narrativa de las enormes viñetas tiene sentido y continuidad.



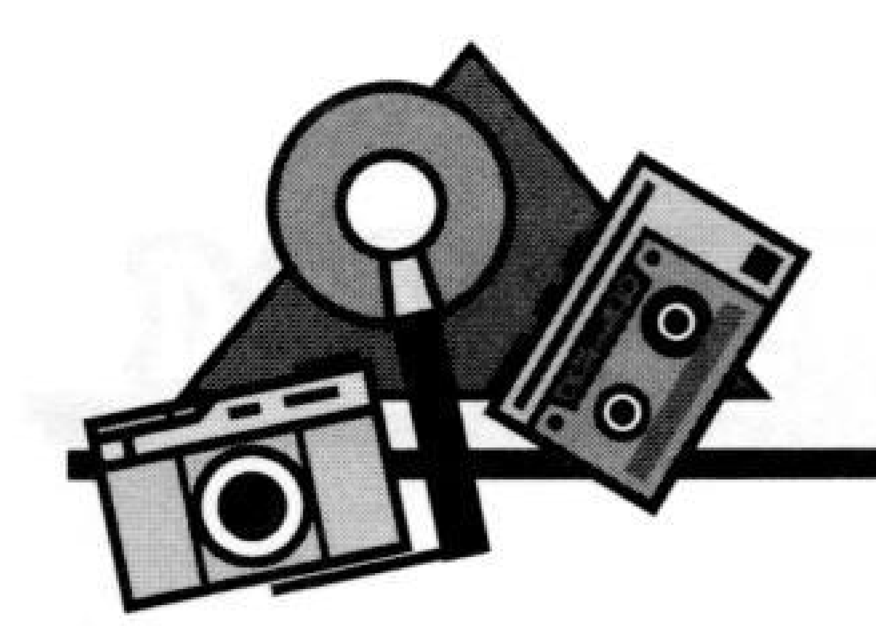
En cambio, en Japón se reeditan -como nocomic-books americanos, y al igual que sus homónimos manga se publican en enormes tomos de lujosa presentación. El precio, a proporción, es incluso más económico que en su país de origen. Como curiosidad habría que destacar dos títulos muy significativos: X-Men y Spiderman.

El primer título, que se puede leer al estilo occidental, acapara todas las colecciones de los dramáticos y atormentados mutantes, publicando número a número cuatro series diferentes (X-Men, X-Force, etc.), todo en volúmenes recopilatorios de 100-

110 páginas que incluyen información sobre los personajes y diferentes aspectos del mundo mutante marveliano (y por supuesto, ¡a todo color!). Otro título interesante es el de Spiderman, ya que se trata de una colección creada exclusivamente en Japón... y guionizada y dibujada por, nada más y nada menos, Ryoichi Ikegami. Pero no nos llevemos a engaño, se trata de un Ikegami principiante y un tanto bisoño que en el momento de encargarse de Spiderman -en 1970- empezaba a labrar su carrera. El dibujo presenta ciertas similitudes con el de Steve Ditko, pero ahí acaba cualquier parecido con el genuino comic-book americano: sentido de lectura oriental, grandes viñetas e historias (en blanco y negro) que se eternizan son las características más habituales que encontraremos a lo largo de los cinco tomos que componen esta colección. Por último, y a modo de anécdota, reseñar que el primer enemigo de la versión nipona fue el infame Electro.

Y esto es así: formatos para todos los gustos (y todas las quejas), ediciones occidentalizadas y orientalizadas. ¿Con cual os quedáis?.





SAILOR MOON
SAILOR STAR

A estas alturas ya os habréis dado cuenta de que Kame es una revista/ fanzine pro Dragon Ball, aunque esto no impide ofreceros una importante cantidad de información del resto de universo manga. Para demostrarlo, tenéis en estas páginas una actualización y un pequeño repaso de lo que está siendo hasta ahora Sailor Moon Sailor Star.

En el episodio 176 de Sailor Moon, las aventuras de Usagi y compañía volvían a dar un nuevo rumbo; atrás quedaban las R, S y Super S que daban paso a una nueva tanda de capítulos con el nombre de Sailor Star. En estos nuevos episodios parece que va a haber una especie de renovación en lo que a personajes se refiere (ver fichas): aparecerán nuevos enemigos, algunas Sailor tomarán un protagonismo más importante del que tenían hasta ahora y veremos como hacen acto de presencia tres ambiguos personajes, de los cuales no sabremos si sus intenciones son buenas o malas. ¿Sus nombres? Ah, si..., se tratan de las Star Lights: Sailor Star Maker, Sailor Star Fighter y Sailor Star Healer. Que vayan a luchar contra las Sailor de la Tierra o que se conviertan en nuevas aliadas es algo que sólo el tiempo podrá revelar. Hasta entonces...

EL TERROR QUE VINO DEL ESPACIO

A lo largo de más de cien episodios Usagi (o Buny, como mejor os parezca) ha demostrado ser la número uno a la hora de hablar de chicos y comida sabrosas... toda una cabezahueca. Sin embargo, la llegada a la Tierra de unas misteriosas enemigas van a dejar en segundo plano las habituales "preocupaciones" de Usagi Tsukino.
Efectivamente, nueva continuación y, para cualquier saga que se precie, nuevos enemigos. En esta ocasión las representantes del Mal, autodenominadas las Metal Knights, vienen de más allá del Sistema Solar, siendo más que significativos su nombres. La malvada líder de este grupo aparece por vez primera en el episodio 181 (correspondiente al 20 de Julio) y recibe el nombre de Galaxia. Sus objetivos no están nada claros; pese a eso, ya ha enviado a varias de sus secuaces a fastidiar la apacible vida de Usagi y compañía. Las primeras escaramuzas contra las Metal Knights se han producido entre los capítulos 179 y 182, siendo la primer rival una jovencita llamada Iron Mouse. Este personaje fracasará lamentablemente y será castigada por Galaxia.
Las siguientes en aparecer son Sailor Allumínium Siren y Sailor Red Crow. Estas Sailor trabajan como productoras en la Ginga TV, algo así como Tele Galaxia (curioso, ¿verdad?), y parece que serán más efectivas que la pobre



Iron Mouse. Eso si, aunque persiguen los mismos objetivos y están bajo un mismo mando, no dejan de rivalizar continuamente.

LUZ DE LAS ESTRELLAS

Un poco más arriba os hemos hablado de las Star Lights, y no estaría de más sacar a la luz las inquietantes informaciones (al menos para Usagi) que disponemos sobre estos tres elementos del espacio exterior.
Para empezar os podemos decir que también vienen de más allá del Sistema Solar, y más concretamente de un lejano planeta que ha sido destruido. Sobre su pasado sólo sabemos que han pasado muchas penurias y que esto ha endurecido sus corazones, pero la aparición de Usagi puede abrir los sentimientos de estas tres Sailor espaciales Su llegada a la Tierra ha abierto toda una serie de interrogantes: ¿Cual es la razón de su llegada a la Tierra?, ¿qué secreto encierra su pasado?, ¿quién o qué destruyó su planeta?, ¿aliadas o enemigas? Como hemos apuntado anteriormente, habrá que esperar futuros acontecimientos. Estaréis informados.

¿Y USAGI Y COMPAÑÍA?

De las auténticas protagonistas de la serie os podemos avanzar que van jugar un papel destacado las Sailor Urano y Neptuno, ya que descubrirán que su destino final es enfrentarse contra los enemigos venidos de fuera del Sistema Solar. Pero...¿a quienes se refieren?, ¿a las enigmáticas Star Lights o a la malvada Galaxia?
Por otro lado, en el episodio 182 (que fue emitido el pasado 3 de Agosto) hizo acto de presencia un nuevo personaje que podría venir a sustituir a Chibiusa, su nombre: Chibi-Chibi, y lo más destacado que podemos comentar es que siempre lleva un paraguas (?). ¿Puede ser la hermana de Chibiusa?



PERSONAJES

USAGI TSUKINO/ SAILOR ETERNAL:
Nuevo look y nuevo nombre para nuestra querida Guerrero Luna. Comida, romances y nuevos enemigos van a llenar la vida de la Princesa Selenity.

GALAXIA:
Poco se sabe de ella, salvo que es la líder de las Metal Knights, un grupo de jóvenes superpoderosas que mantendrán en jaque a Usagi y compañía. Parece la amenaza más peligrosa de las que han aparecido en la serie y se guarda más de un as en la manga para derrotar a las Sailor.

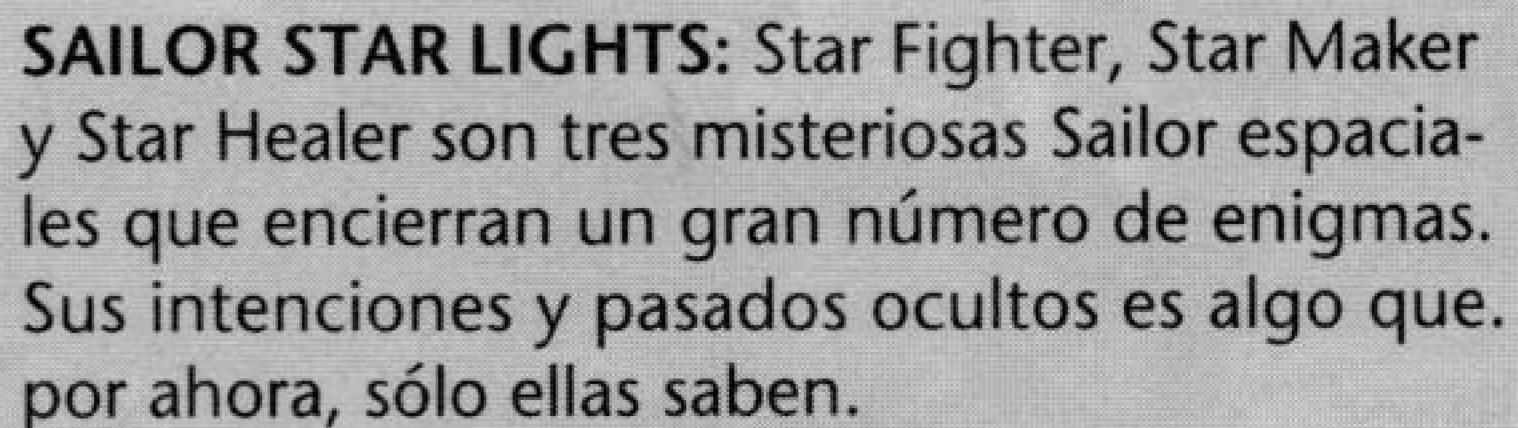
IRON MOUSE:
Esta es la primera Metal Knight en aparecer. Tras no poder llevar a cabo las ordenes de Galaxia ha sido castigada por su líder (de ahí la "x" del dibujo).



SAILOR ALLUMINIUM SIREN:
Otra de las Metal Knight e igual de peligrosa que su compañera, Sailor red Crow. Trabaja en Ginga TV y pondrá en aprietos a las Sailor desde el primer momento de su aparición.

SAILOR RED CROW:
Al igual que Alluminium trabaja en Ginga TV como productora y mantiene una cierta rivalidad con ella. En su identidad "humana" se hace llamar Akane Karishima.

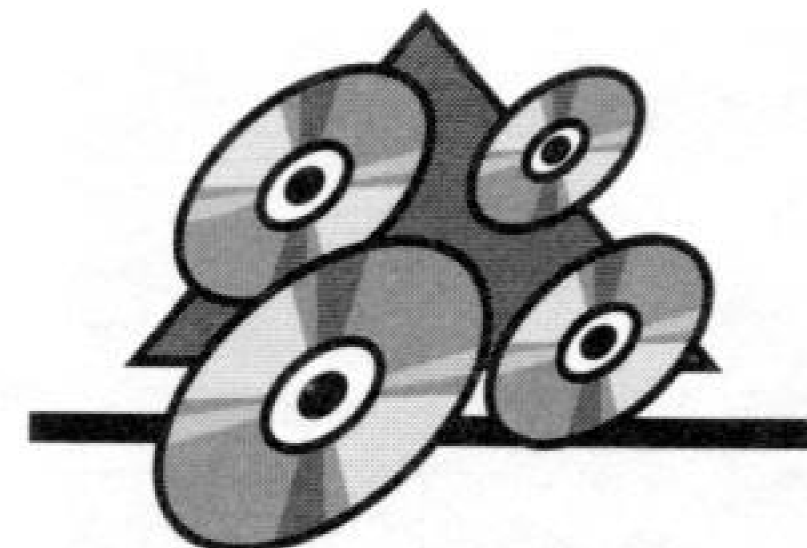




SAILOR STAR LIGHTS: Star Fighter, Star Maker y Star Healer son tres misteriosas Sailor espaciales que encierran un gran número de enigmas. Sus intenciones y pasados ocultos es algo que. por ahora, sólo ellas saben.

MERCHANDISING SAILOR STARS

Recientemente la poderosa Bandai lanzó al mercado una nueva colección de tarjetas dedicadas a Sailor Moon. Recibe el nombre de Sailor Team Collection Stars y, como detalle más curioso, destacaremos que forma una colección de 21 tarjetas, en lugar de los habituales 42 modelos que suelen acompañar a cada colección. Estas tarjetas presentan a todos los nuevos personajes y vienen acompañadas de un comentario-ficha en el reverso de cada tarjeta.



El espacio de este mes lo dedicaremos a una serie que ha cosechado un importante éxito a raíz de su publicación en manga (cortesía de Planeta) y la edición de una mini-serie de cuatro OVA's (y atentos a las nuevos capítulos que lanza Manga Video en Septiembre). Por supuesto, nos estamos refiriendo a 3x3 Eyes, la obra creada por Yuzo Takada. La discografía de esta serie se basa principalmente en la edición de CD's con cortes hablados (lo que se conoce como "Drama"), creando una historia completa en el CD a modo de serial radiofónico. Además, podemos encontrar el BGM de los OVA's, ¡a ver que os parecen!

3x3 EYES

Casa discográfica: King Record
Referencia: KICA 34
Temas: 9

2 Yoru wa Logo Logo
4. Warning
6. Yorimo
9. Silent surrender

Únicamente encontramos cuatro canciones en este CD, canciones compuestas por la Takada Band y por MIO (corte número 6). A destacar el número 8, un tema instrumental interpretado por la Haneda Symphonic Orchestra. El resto de cortes se componen de Original Drama, unos diálogos extraídos de los OVA's e intercalados con las canciones. El estilo de las canciones es de un ritmo muy movido.



3x3 EYES

Casa discográfica: King Record
Referencia: KICA 65
Temas: 11

1. Distance
4. Night Story
8. Aoi tsuki no shitade
11. Ame no hi no ken goshikata

También se nos presenta este CD con cuatro canciones, siendo el resto de cortes instrumentales y que corresponden a los primeros OVA's editados por Manga Video. Muy recomendable para los fans de 3x3 Eyes: un BGM inquietante y bañado en una cierta atmósfera mística.

ORIGINAL ANIME VIDEO SOUNDTRACK ALBUM 3x3 EYES



Casa discográfica: King Record
Referencia: KICA
Temas: 15

3. Toki no kurejin
8. Still in the shadow
15. Stay

Aquí tenemos otro BGM de los OVA's. Contiene únicamente tres canciones interpretadas por Not at all y Takada Band. Al igual que el CD anterior, este original soundtrack es imprescindible para los que coleccionáis bandas sonoras de las series de anime.

3x3 EYES

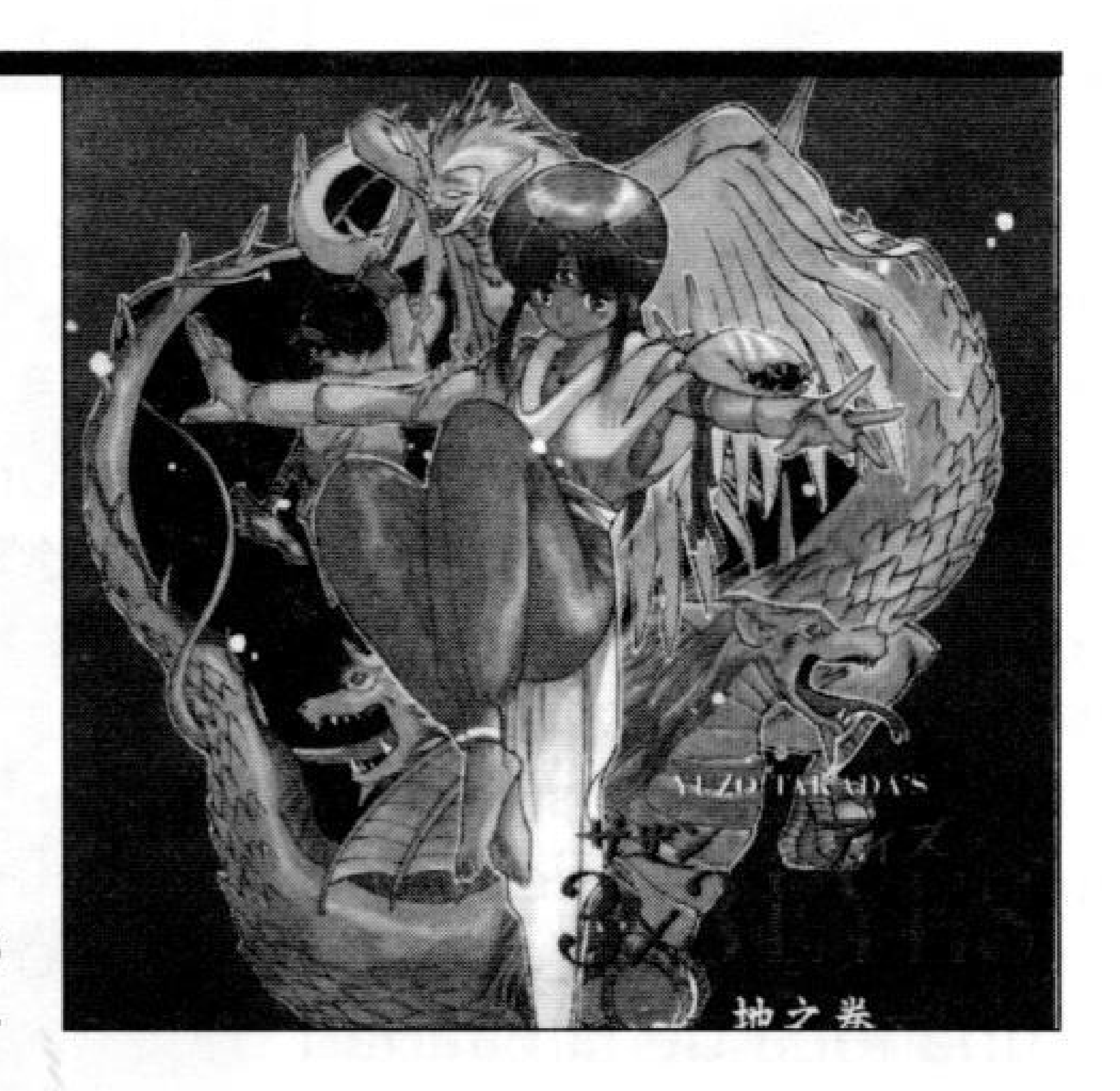


Casa discográfica: King Record
Referencia: KICA 71
Temas: 12

1. Believe
2. Shiro matsuhime to nanajin no harn
3. Mamotteageru
4. Pai o tazurete sanjisan
5..Night Story
6. Cinderella
7. Midnight Lullaby
8. Alps no shojo Paiji
9. Kaze o tsukamaete

En este CD cabe destacar como anécdota el nombre de la canción número 8: Alps no shojo Paiji. Este título es una parodia del nombre original del anime de Heidi: Alps no shojo Haiji, donde Haiji representa la transcripción literal al katakana de la palabra Heidi. Tras esta curiosidad destacaremos el ritmo de las canciones, en su mayoría aceptables aunque ninguna de ellas aporte nada nuevo ni diferente. Los cortes 10 a 12 son instrumentales.

3x3 EYES



Casa discográfica: King Record
Referencia: KICA 137
Temas: 13

3. Holy Road
10. 3x3 Eyes -Never Die-

En este nuevo CD nos encontraremos con cortes de Drama e instrumentales extraídos del BGM de los (primeros) OVA's. Como podéis ver dos son las canciones que se han compuesto para el CD compuestas por la Takada Band, mientras que las instrumentales 1, 6 y 8 lo han sido por la Kaoru Band.

3x3 EYES YUZO TAKADA PRESENTS: TAKADA BAND



Casa discográfica: King Record
Referencia: KICA 115
Temas: 14

1. Toki no kurejin
2. In a lost town
3. Aoi tsuki no shitade
4. Embrasser
5. Kaze o tsukamaete
6 Midnight Lullaby [New Recording]
7. Night Story
8. 3x3 Eyes
9. Warning [New Recording]
10. Silent surrender [New Recording]
11. Yoru wa Logo Logo
12. Believe
13. 3x3 Eyes -Never Die-
14. I`ll be there

Este último CD que comentamos es el único de la discografía de 3x3 Eyes que está totalmente cantado. Se trata de un CD recopilatorio donde se nos muestran las canciones interpretadas por la Takada Band, además de versionar algunas de otros grupos. Muy recomendable.

MANUEL GUERRERO

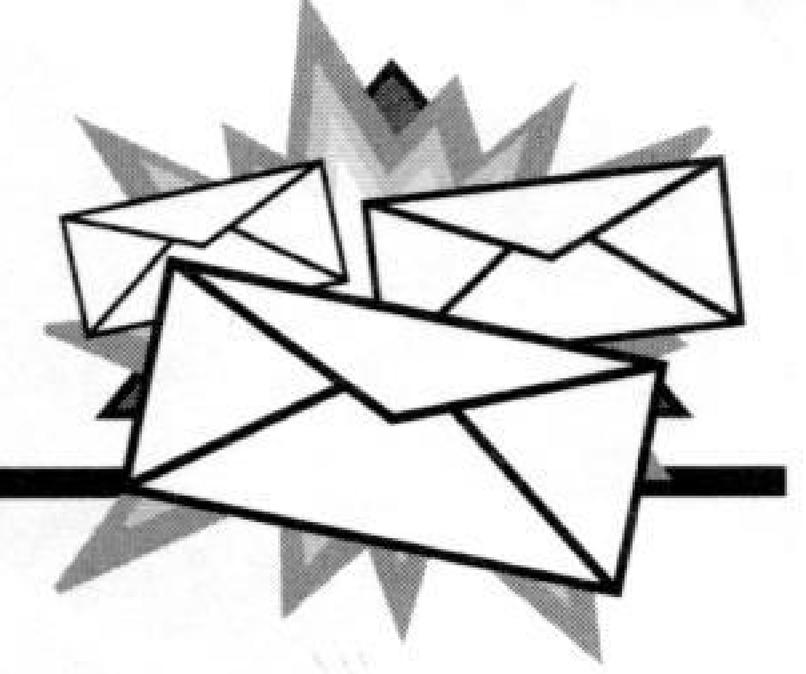
SHINSEIKI EVANGELION

El Evangelio del nuevo siglo (una traducción más o menos literal del título original) se ha convertido en una de las series más importantes, y de más calidad, dentro del mundo del anime en la temporada 95-96. Precisamente su versión manga no la desmerece en absoluto, está dibujada por el mismísimo Yoshiyuki Sadamoto para la revista Shonen Ace y presenta una fiel adaptación de los episodios televisivos. Ahora os presentamos un pequeño repertorio de imágenes para que os vayáis haciendo una idea de la calidad de esta pequeña joya... y a la espera de poder disfrutar de ella algún día. Angeles y demonios, apóstoles y científicos: el Evangelio según Gainax.



STAGE.10 ナイフと少年

CORREO



¡Bienvenidos a un nuevo y espectacular correo! Por desgracia, el espacio es más reducido que en otras ocasiones y esto volverá a repercutir en el retraso de las respuestas a vuestras cartas: ¡paciencia, please!

FRANCISCO JIMÉNEZ HERNÁNDEZ (El Prat de Llobregat, Barcelona)
Francisco es el primer otaku en ser contestado y, además de felicitar a David Ramírez por su Niñotaku, nos pide que publiquemos su dirección para que le "escriban todos aquellos aficionados/as al manga y anime para mantener correspondencia e intercambiar material". En especial, quiere ponerse en contacto con Juan Carlos Sánchez Jiménez (también del Prat) para colaborar en el fanzine que proyectaba realizar éste último lector. La dirección para que le escribáis es Francisco Jiménez Hernández Avda. Libertad 34 4º 3ª, CP 08820. El Prat de Llobregat, Barcelona.
Por último, no tenemos previsto tratar ningún artículo sobre Ultraman o cualquier tipo de sentai. Quizá más adelante...

JORGE TABOADA LOJO (Vigo, Pontevedra)
Bien, efectivamente, ¿y tu, que tal? Además de saludarme y preguntarme por mi estado anímico, Jorge nos envía una tarjeta "made in



Spain" de DBZ del que sólo conoce su venta en Galicia y el País Vasco... y de la que nosotros desconocíamos por completo su existencia. En este mismo correo la veis reproducida, a ver que os parece. En cuanto a las Card-dass españolas soló te puedo decir que se vendían hace algunos años en Madrid y que algunas remesas se pudieron ver por Barcelona. Ni idea de como conseguirlas. De 3x3 Eyes no existen colecciones de tarjetas, aunque si te conformas con los modelos de rami-cards...
Para finalizar, éste lector tarjetero quiere que anunciemos su interés por comprar las PP-Card parte 20, 21 y 22 de Dragon Ball Z y nos pide que publiquemos su dirección para que le escriban "todos los otakus que quieran". Vale, escribid a Jorge Taboada Lojo C/ Romil 86 3ºA, CP 36211. Vigo, Pontevedra. Hasta la próxima carta y, tranquilo, que seguiremos haciendo una revista cojo%&$#.

PAULA VALERIA VENTIMIGLIA (Buenos Aires, Argentina)
De nuevo nos escribe una lectora argentina que confiesa leer el Kame desde el primer número (¡Santa Paciencia!) y nos felicita por el trabajo realizado. Pues nada, a mandar. En primer lugar nos comenta (gracias por la información) el manga y anime disponible en Argentina. De manga, además de los tomos japoneses importados, puede hacerse con las colecciones editadas por Norma, Glénat y Planeta. En lo que al anime se refiere puede disfrutar por televisión de Saint Seiya, Sailor Moon, Samurai Pizza Cats, Hello! Sandybell y algunos clásicos como Meteoro (Match Go Go Go), Fuerza G (?) y Kimba (El Emperador de la Jungla, supongo). Aunque los afortunados poseedores de TV por cable pueden acceder a los canales brasileños donde emiten Shurato, Magic Knight Rayearth, Street Fighter II, Ronin Warriors y Dragon Quest.
Volviendo al manga, la publicación de Sailor Moon por parte de Glénat es algo que todavía estamos esperando, aunque juraban que en Septiembre (del 96, ¿verdad?) lo publicaban definitivamente. Con un poco de suerte, cuando estés leyendo estas líneas es posible que ya tengas en tus manos el primer volumen de Usagi y compañía. Por otro lado, Paula nos comenta su afición al shojo manga, con las CLAMP

y Naoko Takeuchi a la cabeza, y aplaude la inclusión de posters y el Niñotaku. Para acabar, publicamos tu dibujo (sigue enviándonos muestras de tus trabajos, ¿OK?) y tu dirección para que te escriban aficionados al manga, allá va: Paula Valeria Ventimiglia, Sarmiento 3542 9º "B", CP 1196. Buenos Aires, Argentina.

JOSEP GOIG (Valencia)
Gracias por las felicitaciones al Kame y a los posters y, si te faltan los dos primeros números de Kame, insiste o tortura a tu librero habitual para que los pida. En cuanto al cierre de la colección de Fly la causa es la comentada en su último número: la falta de ventas, no hay vuelta de hoja. Siguiendo con Fly nos dices que "¿acaso es tan mala?", pero lo cierto es que la calidad no tiene nada que ver con el volumen de ventas: si así fuera, series como Gamma, el hombre de hierro serían auténticos best-sellers y publicaciones como Sueños habrían cerrado tras los dos primeros números. Así de triste y cruel es la vida que el destino nos depara. Hasta la próxima.

JESÚS SALVADOR GARCÍA (Barcelona)
Pregunta: "¿me recomendáis Crayon Shinchan?"
Respuesta: No, no te lo recomendamos... ¡exigimos que te lo compres! Bueno, hablando un poco más en serio lo cierto es que las aventuras de Shinnosuke y compañía es una de las mejores opciones en cuanto a manga se refiere. ¡No te lo pierdas!
Pregunta: "Y el ¡¡Dossier Definitivo!!, ¿que tal?"
Respuesta: Soberbio, fabuloso... Es uno de los mejores libros informativos sobre manga que existen. Recomendable para fans y no tan fans de Dragon Ball. La única pega es que está prácticamente agotado y es muy difícil de encontrar... quizás con un poco de suerte. Nada majo, vuelve a preguntar y volveremos a responderte, bye.

SUSANA Y JOSÉ MANUEL CASTRO PALAÑÁ
(Molins de Rei, Barcelona)
Son dos hermanos que nos felicitan por el Niñotaku y los posters (ya habrás visto el dedicado a Yu Yu Hakusho) además de confesarse "fanáticos del manga y la animación en general". Más felicitaciones, pero esta vez son para Canal 33 y su programa Manga! aunque se quejan amargamente de la continua repetición de series, especialmente Dragon Ball y Ranma: "¿no sería mejor gastar ese tiempo en emitir otros animes (Yu Yu Hakusho p.e.) inéditos?". Ahí queda la propuesta.
De las series que mencionas, sólo Shadow Lady será publicada (más concretamente por Norma Editorial en el II Salón del Manga) y para las novedades te remito al número 10 de Kame. En cuanto a los videos de Video Girl Ai, Bastard! o DNA2, no está prevista su aparición. Así que...
Por último, nos piden que publiquemos su dirección para cartearse con aficionados y aficionadas al manga: Susana o José Manuel Castro Palañá. C/ General Castaños nº 37 Ático 1ª, CP 08750. Molins de Rei, Barcelona.Pues nada, esto se acabó. El próximo mes volveremos por el camino de baldosas amarillas y con más espacio para vuestras cartas, que os sea leve el



Dibujo de Susana Castro